

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-181310

(P2019-181310A)

(43) 公開日 令和1年10月24日 (2019. 10. 24)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 103 頁)

(21) 出願番号	特願2019-144930 (P2019-144930)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	令和1年8月6日 (2019. 8. 6)		株式会社サンセイアールアンドディ
(62) 分割の表示	特願2017-254300 (P2017-254300) の分割		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
原出願日	平成29年12月28日 (2017. 12. 28)	(74) 代理人	100150430
			弁理士 河野 元
		(72) 発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

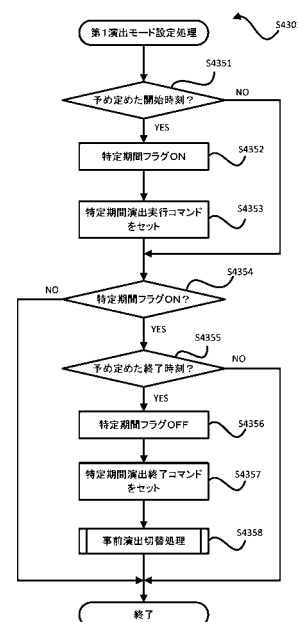
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】従来の遊技機において、図柄の変動表示に伴って実行する遊技演出として複数の遊技演出を備え、予め定められた条件が成立することで切り替わる遊技モードによって、異なる表示態様の遊技演出を実行可能とする遊技機があった。これら従来の遊技機は、表示態様の異なる多数の遊技演出を有しているものの、実行される遊技演出は実行中の遊技モードと関連付けられているため、変化に乏しく、意外性にかげ、遊技興趣を低下させる虞を有している。

【解決手段】意外性のある遊技演出を実行し、遊技興趣を向上させる。

【選択図】図43



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、
所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、
所定のカウンタ値を表示するカウンタ表示部と、
前記カウンタ表示部に表示される初期カウンタ値を、時間経過に伴って段階的に変化させるカウンタ演出を実行可能なカウンタ演出実行手段と、
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた
ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

【背景技術】**【0002】**

従来の遊技機において、始動口への入球に基づいて、所定の大当たり確率で当否判定を行うと共に図柄を変動表示し、当該図柄の変動表示に伴って当否判定の結果を示す遊技演出を行い、大当たりになると大入賞口を開放する大当たり遊技を実行するものがあった。また、図柄の変動表示に伴って所定の遊技演出を実行し、当該遊技演出によって、当否判定の結果が大当たりとなる可能性を報知し、遊技興趣を高める遊技機があった（例えば、特許文献1）。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2015-66055

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】**

30

【0004】

また、引用文献1の遊技機では、図柄の変動表示に伴って実行する遊技演出として、タイマーを用いた遊技演出を備えている。このようなタイマーを用いた遊技演出によれば、判定結果にかかわらず、予め定めた時期になると、遊技演出の表示態様が変化する。そのため、全ての遊技者が当該変化時期の前後で異なる表示態様の遊技演出を見ることが可能となる。これにより、遊技時間の経過とともに、実行される遊技演出が多様化し（変化し）、同じ遊技機を長時間遊技した場合であっても、遊技に飽きてしまうのを極力防止することができる。しなしながら、表示態様の異なる多数の遊技演出を有しているものの、実行される遊技演出は遊技の時期と関連付けられているため、変化に乏しく、意外性にかけ、遊技興趣を低下させる虞を有している。

40

【0005】

本発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、多様な遊技演出を有する遊技機において、意外性のある遊技演出を実行し、遊技興趣を高める遊技機を提供するものである。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

前述の課題を解決するための第1発明の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

50

所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、
 所定のカウンタ値を表示するカウンタ表示部と、
 前記カウンタ表示部に表示される初期カウンタ値を、時間経過に伴って段階的に変化させるカウンタ演出を実行可能なカウンタ演出実行手段と、
 前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた
 ことを特徴とするものである。

【発明の効果】

【0007】

本発明の遊技機によれば、多様な遊技演出を有する遊技機において、意外性のある遊技演出を実行し、遊技興趣を高める遊技機の提供を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。

【図2】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。

【図3】本発明の実施例の遊技盤の構成を示す正面図である。

【図4】図3に示す主表示器の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図5】同遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図6】当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

【図7】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図8】(A)は当り判定テーブルであり、(B)は大当り種別判定テーブルであり、(C)は普通図柄当り判定テーブルであり、(D)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図9】変動パターンテーブルである。

【図10】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図11】割り込み処理のフローチャートである。

【図12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【図13】始動入球時処理のフローチャートである。

【図14】普図動作処理のフローチャートである。

【図15】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図16】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図17】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図18】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図19】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図20】普通電動役物処理のフローチャートである。

【図21】特図動作処理のフローチャートである。

【図22】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図23】特図2当否判定処理のフローチャートである。

【図24】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図25】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図26】特図2乱数シフト処理のフローチャートである。

【図27】特図1当否判定処理のフローチャートである。

【図28】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図29】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図30】特図1乱数シフト処理のフローチャートである。

【図31】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図32】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図33】特別電動役物処理1(大当り遊技)のフローチャートである。

【図34】遊技状態設定処理のフローチャートである。

- 【図 3 5】特別電動役物処理 2（小当り遊技）のフローチャートである。
- 【図 3 6】特定領域センサ検知処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】電源断監視処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 4 0】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 1】2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 3】第 1 演出モード設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 4】事前演出切替処理のフローチャートである。 10
- 【図 4 5】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 4 6】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 4 7】事前判定処理のフローチャートである。
- 【図 4 8】第 2 演出モード設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 9】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 5 0】予告演出設定処理のフローチャートである。
- 【図 5 1】第 3 演出モード設定処理のフローチャートである。。
- 【図 5 2】事前演出の一例を示す図である。
- 【図 5 3】事前演出の一例を示す図である。
- 【図 5 4】事前演出の一例を示す図である。 20
- 【図 5 5】事前演出の一例を示す図である。
- 【図 5 6】予告演出の一例を示す図である。
- 【図 5 7】予告演出の種類を示す表である。
- 【図 5 8】予告演出の他の態様の一例を示す図である。
- 【図 5 9】予告演出の他の態様の一例を示す図である。
- 【図 6 0】実施例 2 の特定モードを示す図である。
- 【図 6 1】実施例 2 の予告演出を示す図である。
- 【図 6 2】右打ち指示画像表示処理のフローチャートである。
- 【図 6 3】（ a ）は特別遊技状態におけるラウンド演出中の表示画面の一例を示す図であり、（ b ）は高ベース状態における演出図柄の変動表示中の表示画面の一例を示す図であり、（ c ）は高ベース状態から低ベース状態に移行したときの表示画面の一例を示す図である。 30
- 【図 6 4】実施例 3 の右打ち指示画像変更処理のフローチャートである。
- 【図 6 5】実施例 4 の右打ち指示画像変更処理のフローチャートである。
- 【発明を実施するための形態】
- 【 0 0 0 9 】
- 次に、本発明の実施の形態を、実施例を用いて説明する。以下の実施例では、遊技に用いる遊技媒体が遊技球とされ、当該遊技球を遊技盤面に向けて発射することで遊技を進行させることが可能なパチンコ遊技機（弾球遊技機）に、本発明を適用したものについて説明する。具体的には、始動口への遊技球の入球に基づいて特別図柄の変動表示を行い、当該特別図柄の変動表示の終了に伴い大当り図柄が停止表示されると、遊技者に所定量の遊技利益（例えば、賞球）が付与され得る大当り遊技（特別遊技）が実行可能となる所謂「1 種タイプ」のパチンコ遊技機を例に説明する。 40
- 【 0 0 1 0 】
- 尚、以下の説明において、単に前側（前方）とは、遊技機を正面視した場合の手前側（遊技時に遊技者が位置する側）のことであり、単に後側（後方）とは、遊技機を正面視した場合の背面側のことである。また、単に上側（上方）、下側（下方）、左側（左方）、右側（右方）とは、遊技機を正面視した場合の上・下・左・右の各方向のことであり、例えば、図 1 や図 3 における上側、下側、左側、右側を指す。
- 【実施例 1】 50

【0011】

図1乃至図3に示すように、本実施例1のパチンコ遊技機1は、遊技機枠50と、遊技機枠50内に取り付けられた遊技盤2とを備えており、遊技盤2は遊技機枠50から着脱自在に構成されている。図3は、遊技盤2を遊技機枠50から取り外した状態のものを示す。遊技機枠50は、装飾面を有する前面枠51と、遊技盤2等を取り付ける本体枠52と、パチンコ遊技機1をホールの島設備に取り付けるための外枠53と、を有して構成されており、前面枠51、本体枠52及び外枠53は、一側端側で軸支され夫々開閉可能に構成されている。

【0012】

また、前面枠51には、遊技者の操作量（回転角度）に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル60、遊技球を貯留し貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿（上皿）61、及び打球供給皿61に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）62が設けられている。さらに、前面枠51には、遊技の進行に伴って実行される遊技演出の実行中などに遊技者が操作可能な第1演出ボタン63a、第2演出ボタン63b（これら2個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン63」ともいう）や、遊技の状況に応じて様々な光を発することが可能な装飾用の枠ランプ66、遊技の状況に応じて様々な音（効果音）を発することが可能なスピーカ67等も設けられている。

【0013】

演出ボタン63は、遊技者による入力が可能な入力手段として機能するもので、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けることができる。例えば、遊技演出の実行中に第1演出ボタン63aまたは第2演出ボタン63bを操作すると、当該操作に基づいて所定の操作対応演出が行われる。尚、演出ボタン63の構成は本実施例1の態様に限らず、遊技者が入力を行うことができるものであれば足り、例えば、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力手段（例えば、出沒式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体の一部が近接したことを検知して入力を行う非接触式の入力手段（光電式等）であってもよい。また、演出ボタンが、上方や手前側に突出したり振動したりする等の演出動作を行うもの（可動式の演出操作手段）であってもよい。

【0014】

遊技盤2には、発射ハンドル60の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域3が、レール部材4で囲まれて形成されている。遊技領域3には、遊技球を誘導する複数の遊技釘16が突設されており、レール部材4の先端には、球戻り防止片6が設けられている。球戻り防止片6は、一旦遊技領域へ誘導された遊技球を発射装置側へ戻るのを防止するためのものである。また、遊技盤2には、遊技の状況に応じて様々な光を発することが可能な装飾用の盤面ランプ5（図5を参照）も設けられている。

【0015】

遊技領域3の中央付近には、演出表示手段の一態様である画像表示装置7が設けられている。本実施例の画像表示装置7は液晶表示装置からなるもので、その表示画面7aには、演出図柄8L、8C、8R（単に「演出図柄8」ともいう）が表示される演出図柄表示領域7b（「演出図柄表示部」ともいう）と、表示画面7aの背景を構成する背景画像が表示される背景表示領域7cとが設けられている。演出図柄8L、8C、8Rは、後述の第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示に同期して変動表示を行う。変動表示の態様としては、例えば上下、左右、斜め方向等にスクロール表示する態様があり、本実施例では、原則、上下方向にスクロール表示する。演出図柄表示領域7bは、例えば「左」「中」「右」の3つの図柄表示エリアからなり、左の図柄表示エリアには左演出図柄8Lが表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄8Cが表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄8Rが表示される。尚、左・中・右の図柄表示エリアの位置は夫々区別して設ける必要はなく、左・中・右の演出図柄の表示エリアをそれぞれ図柄表示エリア（演出図柄表示領域7b）の全体としてもよい。

【0016】

本実施例の演出図柄8L、8C、8Rは、それぞれ「1」～「9」までの数字を表した

複数の図柄（識別情報）からなる。演出図柄表示領域 7 b に停止表示される左、中、右の演出図柄の組み合わせ（停止表示態様）によって、後述の第 1 特別図柄表示器 4 1 a（「第 1 特別図柄表示部」ともいう）に表示される第 1 特別図柄の変動表示の表示結果や、第 2 特別図柄表示器 4 1 b（「第 2 特別図柄表示部」ともいう）に表示される第 2 特別図柄の変動表示の表示結果、つまり、特別図柄当否判定（単に「当否判定」ともいう）の結果を、遊技者が認識し易いように表示する。本実施例では、変動表示している演出図柄 8 L、8 C、8 R の停止順序を、原則、「左 右 中」としている。尚、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、演出図柄のいずれかを指して単に「図柄」や「識別情報」ということがある。また、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第 1 特別図柄を「特図 1」「第 1 特図」、第 2 特別図柄を「特図 2」「第 2 特図」ということがある。

10

【0017】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合には、「777」などの 3 桁同一のゾロ目（「当り演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、小当たりとなった場合には「135」などの予め設定したチャンス図柄や「3 3」などの専用図柄（「小当り演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、外れとなった場合には「637」や「373」などの 3 つの図柄のうち少なくとも 1 つの図柄が異なるバラケ目図柄（「外れ演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況を容易に把握することが可能となる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第 1 特別図柄表示器 4 1 a や第 2 特別図柄表示器 4 1 b に表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域 7 b に表示される演出図柄を見て把握する。

20

【0018】

ここで、演出図柄の停止表示態様のうち、特別図柄当否判定の結果が大当たりの場合に対応する停止表示態様（本実施例ではゾロ目）のことを「大当たり態様」や「特定表示結果」等ということがあり、特別図柄当否判定の結果が外れの場合に対応する停止表示態様（本実施例ではバラケ目）のことを「外れ態様」や「非特定表示結果」等ということがある。また、特別図柄当否判定の結果が小当たりの場合に対応する停止表示態様のことを「小当たり態様」や「所定表示結果」等ということがある。

【0019】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上では、前述のような演出図柄を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出）を表示するほか、当り遊技に伴って実行される当り遊技演出や、客待ち用のデモ演出などが表示される。尚、演出図柄遊技演出や当り遊技演出やデモ演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の様々な演出画像も表示される。

30

【0020】

また、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、後述の第 1 特図保留の記憶数に応じて第 1 演出保留 9 a を表示する第 1 演出保留表示領域 9 c（第 1 演出保留表示部）と、後述の第 2 特図保留の記憶数に応じて第 2 演出保留 9 b を表示する第 2 演出保留表示領域 9 d（第 2 演出保留表示部）とが設けられている。第 1 演出保留や第 2 演出保留の表示態様（表示数）により、後述の第 1 特図保留表示器 4 3 a（図 4 を参照）にて表示される第 1 特図保留の記憶数及び第 2 特図保留表示器 4 3 b にて表示される第 2 特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。

40

【0021】

さらに、本実施例の画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、現在変動している特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）に対応する演出保留、すなわち、消化された特図保留に対応する演出保留（第 1 演出保留 9 a または第 2 演出保留 9 b）を表示する変動保留表示領域 9 e が設けられている（図 3 を参照）。

【0022】

また、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、遊技状態に応じて、後述の左打ち指示画像

50

70を表示する左打ち表示領域70c(左打ち指示画像表示部)、および、後述の右打ち指示画像71を表示する右打ち表示領域71c(右打ち指示画像表示部)が設けられている。尚、左打ち指示画像70と右打ち指示画像71を総じて「発射指示画像」ともいう。

【0023】

遊技領域3の中央付近であって画像表示装置7の前方には、演出図柄表示領域7bを取り囲むように、センター装飾体10が設けられている。センター装飾体10の下部には、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部11が設けられている。またセンター装飾体10の左部には、中空状のワープ部12が設けられている。ワープ部12にはワープ入口とワープ出口とが設けられており、遊技領域3を流下する遊技球をワープ入口から受け入れ、当該遊技球をワープ出口から排出しステージ部11へと誘導する。ステージ部11の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部11に誘導されない遊技球と比して高い可能性で、後述の第1始動口20に入球可能とされている。さらにセンター装飾体10の上部には、LED等の電飾部材(盤面ランプ5)を有し遊技状態に応じて点灯可能であって、文字や図形等を象った装飾部材13が配されている。

【0024】

また、センター装飾体10の上部であって、装飾部材13の後方には、遊技演出に伴って動作可能な可動装飾部材14が設けられている。図3では、可動装飾部材14の一部のみが視認可能となっているが、例えば、比較的当りの可能性の高い遊技演出の実行に伴って、可動装飾部材14が下方に落下し、当該可動装飾部材が表示画面7aの前面を覆い、その大部分が視認可能となる。これにより、遊技者は当りへの期待感を高めることとなる。

【0025】

遊技領域3における画像表示装置7の下方には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第1始動口20を備える固定入賞装置19が設けられている。第1始動口20への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第1特別図柄に係る当否判定(第1特別図柄当否判定)が実行されると共に第1特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。

【0026】

第1始動口20の下方には、遊技球の入球し易さが変化する可変式の第2始動口21を備える可変入賞装置22(「可変式始動口」ともいう)が設けられている。第2始動口21への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第2特別図柄の当否判定(第2特別図柄当否判定)が実行されると共に第2特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。

【0027】

可変入賞装置22は、可動部材23を備え、可動部材23の動作によって第2始動口21を開閉するものである。この開閉動作によって、第2始動口21は、第1の態様(閉状態)から当該第1の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様(開状態)へと変化可能である。つまり、可動部材23は、所定の動作(開閉動作)を行うことで、第2始動口21への遊技球の入球可能性を変化させるものである。この可動部材23は、第2始動口ソレノイド24(図5を参照)により駆動される。本実施例では、第2始動口21は、可動部材23が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材23が閉状態にあるときには遊技球が入球不能となっている。尚、第2始動口21は、可動部材23が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材23が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくてもよい。

【0028】

遊技領域3における第1始動口20の右方には、第1大入賞口30(「第1可変入球口」ともいう)を備えた第1大入賞装置31が設けられている。第1大入賞装置31は、開閉部材32を備え、開閉部材32の作動により第1大入賞口30を開閉するものである。開閉部材32は、第1大入賞口ソレノイド33(図5を参照)により駆動される。第1大入賞口30は、開閉部材32が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち

、第 1 大入賞装置 3 1 は、開閉部材 3 2 の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

【 0 0 2 9 】

また、遊技領域 3 における第 1 大入賞口 3 0 の上方であってセンター装飾体 1 0 の右下部には、第 2 大入賞口 3 5（「第 2 可変入球口」ともいう）を備えた第 2 大入賞装置 3 6 が設けられている。第 2 大入賞装置 3 6 は、開閉部材（羽根部材）3 7 を備え、開閉部材 3 7 の作動により第 2 大入賞口 3 5 を開閉するものである。開閉部材 3 7 は、第 2 大入賞口ソレノイド 3 8（図 5 を参照）により駆動される。第 2 大入賞口 3 5 は、開閉部材 3 7 が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第 2 大入賞装置 3 6 は、開閉部材 3 7 の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

10

【 0 0 3 0 】

第 2 大入賞装置 3 6 には、第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球が通過可能な特定領域 3 9 が形成されている。本パチンコ遊技機 1 では、第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球の少なくとも 1 個が特定領域 3 9 を通過したことが検知されることに基づいて、後述の高確率状態を発生させている。つまり特定領域 3 9 は、確変作動口となっている。このような特定領域 3 9 は、第 1 大入賞装置 3 1 には設けられていない。このような確変作動口としての特定領域 3 9（V 領域）を備える第 2 大入賞口 3 5（第 2 大入賞装置 3 6）のことを「V アタッカー」ともいう。尚、高確率状態は、特別遊技とは別に遊技者に付与される遊技上の特典の一つである。

20

【 0 0 3 1 】

遊技領域 3 におけるセンター装飾体 1 0 の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート 2 8（遊技球通過口）が設けられている。ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づいて、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると、第 2 始動口 2 1 を開状態とするか否かを判定する普通図柄当否判定が実行されると共に普通図柄が変動表示され、普通図柄当否判定の結果に基づいて停止表示される。当り普通図柄が停止表示すると第 2 始動口 2 1 を開状態となる。さらに、遊技領域 3 の下部には、複数の一般入賞口 2 7 が設けられている。本実施例では、一般入賞口 2 7 を 4 個設けてあり、そのうちの 3 個を第 1 始動口 2 0 の左方に設けられた左一般入賞口とし、1 個を第 1 大入賞口 3 0 の右方に設けられた右一般入賞口としている。第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、及び一般入賞口 2 7 は、それぞれ賞球の払い出し契機となる入球口であり、各入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（賞球）が払い出される。具体的には、第 1 始動口 2 0 の賞球数は「4」、第 2 始動口 2 1 の賞球数は「2」、第 1 大入賞口 2 0 および第 2 大入賞口 3 5 の賞球数は「15」、一般入賞口 2 7 の賞球数は「10」としている。

30

【 0 0 3 2 】

このように複数の入球口（第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、一般入賞口 2 7 及びゲート 2 8）等が配されている遊技領域 3 を、左右方向の中央より左側の左遊技領域 3 A（第 1 領域）と、右側の右遊技領域 3 B（第 2 領域）と、に分けることができる。左遊技領域 3 A を遊技球が流下するように遊技球を発射することを「左打ち」といい、右遊技領域 3 B を遊技球が流下するように遊技球を発射することを「右打ち」という。ここで、複数の入球口のうち、第 1 始動口 2 0 および 3 個の左一般入賞口 2 7 は、遊技領域 3 のうち左遊技領域 3 A を流下する遊技球が入球可能となるように設けてあり、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、右一般入賞口 2 7 およびゲート 2 8 は、遊技領域 3 のうち右遊技領域 3 B を流下する遊技球が入球可能となるように設けてある。本パチンコ遊技機 1 では、遊技開始の際には、原則、左打ちにて第 1 始動口 2 0 への入球を狙う。一方、第 1 始動口 2 0 への入球に基づく当否判定において当りとなり遊技状態が変化した際には、原則、右打ちにてゲート 2 8、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5 への入球を狙うこととなる。

40

【 0 0 3 3 】

50

また、図 3 および図 4 に示すように、遊技盤 2 の右下部には主表示器 4 0 が配置されている。主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄を変動表示および停止表示する第 1 特別図柄表示器 4 1 a (第 1 特別図柄表示部) と、第 2 特別図柄を変動表示および停止表示する第 2 特別図柄表示器 4 1 b (第 2 特別図柄表示部) と、普通図柄を変動表示および停止表示する普通図柄表示器 4 2 (普通図柄表示部) と、が含まれている。また主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄に係る当否判定情報 (第 1 特図保留) の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 4 3 a と、第 2 特別図柄に係る当否判定情報 (第 2 特図保留) の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 4 3 b と、普通図柄表示器 4 2 の作動保留 (普図保留) の記憶数を表示する普図保留表示器 4 4 と、が含まれている。さらに主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄当否判定または第 2 特別図柄当否判定の結果が当りになったことを示す当り表示器 4 8 と、第 1 特別図柄当否判定または第 2 特別図柄当否判定の結果が当りになった場合に実行される当り遊技のラウンド数を示すラウンド表示器 4 5 と、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器 4 6 と、遊技球の発射方向、すなわち右打ちを行うべき状態か左打ちを行うべき状態かを示す発射方向表示器 4 7 と、が含まれている。主表示器 4 0 に含まれるこれらの各種表示器は後述の主制御部によって表示制御される。

10

【0034】

第 1 特別図柄の変動表示は、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づいて行われる。第 2 特別図柄の変動表示は、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づいて行われる。尚、以下の説明では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して「特別図柄」ということがある。また、第 1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して「特別図柄表示部 4 1」ということがある。また、第 1 特図保留表示器 4 3 a および第 2 特図保留表示器 4 3 b を総称して「特図保留表示部 4 3」ということがある。

20

【0035】

特別図柄表示部 4 1 では、特別図柄 (識別情報) を所定時間変動表示した後に停止表示し、停止表示された特別図柄 (停止図柄) によって第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への入球に基づく抽選 (特別図柄当否判定、大当たり抽選) の結果を報知する。停止表示される特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄 (特定識別情報) である場合、すなわち、特別図柄の停止表示の態様 (特別図柄の変動表示の表示結果) が大当たり図柄や小当たり図柄等の当り態様である場合には、停止表示された当り図柄の種類に応じた開放パターンにて第 1 大入賞口 3 0 または第 2 大入賞口 3 5 を開放させる特別遊技 (大当たり遊技、小当たり遊技) が行われる。尚、特別遊技における大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 及び第 2 大入賞口 3 5) の開放パターンについては後述する。

30

【0036】

図 4 に示すとおり、第 1 特別図柄表示器 4 1 a は、「i ~ p」で示す 8 個の LED で構成されており、第 1 特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第 1 特別図柄当否判定の結果として「15R 第 1 大当たり」、「15R 第 2 大当たり」、「5R 第 3 大当たり」および「2R 第 4 大当たり」の 4 種類の大当たりと、第 1 小当たりが設けられており (図 6、図 8 を参照)、第 1 特別図柄表示器 4 1 a の LED は、それら大当たり及び小当たりの各々に応じた表示態様を採ることが可能となっている。例えば、第 1 特別図柄当否判定の結果が第 1 大当たり (15R 大当たり) となった場合には、「i j n」の 3 個の LED を点灯して残りを消灯する (15R 第 1 大当たり図柄)。また、第 2 大当たり (15R 大当たり) となった場合には、「i j k」の 3 個の LED を点灯し残りを消灯する (15R 第 2 大当たり図柄)。また、第 3 大当たり (5R 大当たり) となった場合には、「i j l」の 3 個の LED を点灯し残りを消灯する (5R 第 3 大当たり図柄)。また、第 4 大当たり (2R 大当たり) となった場合には、「j n o p」の 4 個の LED を点灯し残りを消灯する (2R 第 4 大当たり図柄)。また、第 1 小当たりとなった場合には、「m n o p」の 4 個の LED を点灯し残りを消灯する (小当たり図柄)。また、外れとなった場合には、「l o」の 2 個の LED を点灯し残りを消灯する (外れ図柄)。

40

【0037】

50

一方、第2特別図柄表示器41bは、「a～h」で示す8個のLEDで構成されており、第2特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第2特別図柄当否判定の結果として「15R第5大当り」と「15R第6大当り」の2種類の大当りが設けられており(図8を参照)、第2特別図柄表示器41bのLEDは、それら大当りの各々に応じた表示態様を採ることが可能となっている。例えば、第2特別図柄当否判定の結果が、第5大当り(15R大当り)となった場合には、「abd」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する(15R第5大当り図柄)。また、第6大当り(15R大当り)となった場合には、「abc」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する(15R第6大当り図柄)。また、第2小当りとなった場合には、「cdelh」の4個のLEDを点灯し残りを消灯する(第2小当り図柄)。また、外れとなった場合には、「eh」の2個のLEDを点灯し残りを消灯する(外れ図柄)。

10

【0038】

尚、特別図柄の停止表示態様(停止図柄)は、これらに限定されるものではなく、任意に設定することができる。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば、予め定められた順序で光が左から右へ繰り返し流れるように各LEDを点灯させる態様とすることができる。

【0039】

本パチンコ遊技機1では、第1始動口20または第2始動口21への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報(「取得情報」ともいう)を取得し、取得した各種情報は、主制御部のRAMに形成される特図保留記憶部(図示せず)に一旦記憶される。詳細には、第1始動口20への入球であれば第1特図保留(第1取得情報)として第1特図保留記憶部(図示せず)に記憶され、第2始動口21への入球であれば第2特図保留(第2取得情報)として第2特図保留記憶部(図示せず)に記憶される。各々の特図保留記憶部に記憶可能な特図保留(取得情報)の数は所定数までとされており、本実施例におけるその上限値はそれぞれ「4」となっている。これら第1特図保留記憶部および第2特図保留記憶部を、夫々「第1取得情報記憶手段」および「第2取得情報記憶手段」ともいい、総じて「取得情報記憶手段」ともいう。

20

【0040】

特図保留記憶部に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変動表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特別図柄当否判定用乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機1では、第1始動口20または第2始動口21への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の変動表示の実行中や特別遊技の実行中である場合であっても、所定数を上限として、その入球に対する特別図柄当否判定の権利を留保することが可能となっている。

30

【0041】

特図保留記憶部に記憶された特図保留の数は、第1特図保留表示器43aおよび第2特図保留表示器43bに表示される。具体的には、第1特図保留表示器43aは「uv」の2個のLEDで構成されており、第1特図保留の数に応じてLEDを表示制御することにより、第1特図保留の数を表示するものとなっている。例えば、保留数が「0」の場合は「u v」(例えば、:消灯、:赤点灯、:緑点灯とする)というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「u v」というように「u」のLEDを消灯し「v」のLEDを赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「2」の場合は「u v」というように「u」のLEDを赤色で点灯させ「v」のLEDを消灯する表示態様とし、保留数が「3」の場合は「u v」というように両方のLEDを赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「4(上限数)」の場合は「u v」というように両方のLEDを緑色で点灯させ表示態様とすることができる。

40

【0042】

50

また、第2特図保留表示器43bは「wx」の2個のLEDで構成されており、第2特図保留の数に応じてLEDを表示制御することにより、第2特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「wx」（例えば、：消灯、：赤点灯、：緑点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数「1」～「4」についても第1特図保留表示器43aと同様に定められている。

【0043】

普通図柄の変動表示は、ゲート28への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄表示器42では、普通図柄を所定時間変動表示した後、停止表示し、停止表示された普通図柄（停止図柄）によって、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄当否判定の結果を報知する。停止表示される普通図柄は、普通図柄当否判定によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（当り普通図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第2始動口21を開放させる補助遊技が行われる。尚、第2始動口21の開放パターンについては後述する。

【0044】

具体的には図4に示す通り、普通図柄表示器42は、「st」の2個のLEDから構成されており、その点灯態様によって普通図柄当否判定の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、判定結果が当りである場合には、「st」（例えば、：点灯、：消灯とする）というように両LEDが点灯した当り普通図柄を停止表示する。また判定結果が外れである場合には、「st」というように「t」のLEDのみが点灯した態様の外れ普通図柄を表示する。尚、外れ普通図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停止表示される前には予め定められた所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示が実行されるが、その変動表示の態様は、例えば両LEDが交互に点灯・消滅を繰り返す態様である。

【0045】

本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過があると、その通過に基づいて普通図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は主制御部のRAMに形成される普図保留記憶部（図示せず）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部に記憶可能な普図保留の数は所定数までとされており、本実施例におけるその上限値は「4」となっている。普図保留記憶部に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の変動表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄当否判定用乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の変動表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示がその通過時にすぐ実行できない場合、すなわち普通図柄の変動表示の実行中や補助遊技の実行中である場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄当否判定の権利を留保することができるようにしている。

【0046】

普図保留記憶部に記憶された普図保留の数は、普図保留表示器44に表示される。具体的には普図保留表示器44は、「qr」の2個のLEDで構成されており、普図保留の数に応じてLEDを点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「qr」（例えば、：消灯、：赤点灯、：緑点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「qr」というように「q」のLEDを消灯し「r」のLEDを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数「2」～「4」についても第1特図保留表示器43aと同様に定められている。

【0047】

次に図2及び図5に基づいて、本パチンコ遊技機1における電氣的な構成を説明する。本実施例のパチンコ遊技機1は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行など、遊技進行や遊技利益に関する制御を行う主制御基板80（「主制御部」ともいい「

10

20

30

40

50

遊技制御部」ともいう)、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板 90(「サブ制御部」ともいい「演出制御部」ともいう)、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 110(「払出制御部」ともいう)、画像表示装置 7 や演出表示器 102、演出第 1 特図保留表示器 103a および演出第 2 特図保留表示器 103b 等の表示制御を行う画像制御基板 100(画像制御部)等を備えている。

【0048】

また、図 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 の後面側(裏面側)の略中央部には主制御基板 80 を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、この主制御基板ケースの上方には、音声制御基板 106、ランプ制御基板 107 及び画像制御基板 100 を収納した画像制御基板等収納ケースが設けられ、その画像制御基板等収納ケース上にはサブ制御基板 90 を収納したサブ制御基板収納ケースが設けられている。また、主制御基板ケースの下方左側には、払出制御基板を収納する払出制御基板ケースが設けられ、その右側には、電源基板 109 を収納する電源基板ケースが設けられている。

【0049】

主制御基板 80 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン(以下「遊技制御用マイコン」)81 が実装されている。遊技制御用マイコン 81 には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。遊技制御用マイコン 81 は、入出力回路 87 (I/O ポート部)を介して他の基板等とデータ(情報)の送受信を行う。入出力回路 87 は、遊技制御用マイコン 81 に内蔵されていてもよい。また、ROM は外付けであってもよい。遊技制御用マイコン 81 の RAM には、前述した特図保留記憶部(第 1 特図保留記憶部及び第 2 特図保留記憶部)と普図保留記憶部とが設けられている。また、主制御基板 80 (遊技制御用マイコン 81)の RAM (主制御 RAM)の所定アドレスには、各種フラグや各種計数カウンタに用いるための記憶領域が確保されている。

【0050】

主制御基板 80 には、中継基板 88 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 80 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 80 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 20a、第 2 始動口センサ 21a、ゲートセンサ 28a、第 1 大入賞口センサ 30a、第 2 大入賞口センサ 35a、特定領域センサ 39a、非特定領域センサ 49a および一般入賞口センサ 27a が接続されている。これら各種センサを「遊技球検知手段」ともいう。

【0051】

第 1 始動口センサ 20a は、第 1 始動口 20 内に設けられて第 1 始動口 20 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 始動口センサ 21a は、第 2 始動口 21 内に設けられて第 2 始動口 21 に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ 28a は、ゲート 28 内に設けられてゲート 28 を通過した遊技球を検知するものである。第 1 大入賞口センサ 30a は、第 1 大入賞口 30 内に設けられて第 1 大入賞口 30 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 大入賞口センサ 35a は、第 2 大入賞口 35 内に設けられて第 2 大入賞口 35 に入球した遊技球を検知するものである。特定領域センサ 39a は、第 2 大入賞口 35 内の特定領域 39 に設けられており、特定領域 39 を通過した遊技球を検知するものである。非特定領域センサ 49a は、第 2 大入賞口 35 内の非特定領域(図示せず)に設けられており、第 2 大入賞口 35 に入球した遊技球のうち非特定領域を通過した遊技球(つまり、特定領域 39 を通過しなかった遊技球)を検知するものである。一般入賞口センサ 27a は、各一般入賞口 27 内にそれぞれ設けられて一般入賞口 27 に入球した遊技球を検知するものである。

【0052】

またソレノイド類としては、第 2 始動口ソレノイド 24、第 1 大入賞口ソレノイド 33 および第 2 大入賞口ソレノイド 38 が接続されている。第 2 始動口ソレノイド 24 は、可変入賞装置 22 の可動部材 23 を駆動するためのものである。第 1 大入賞口ソレノイド 3

3は、第1大入賞装置31の開閉部材32を駆動するためのものである。第2大入賞口ソレノイド38は、第2大入賞装置36の開閉部材37を駆動するためのものである。

【0053】

さらに主制御基板80には、第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄表示器41b、普通図柄表示器42、第1特図保留表示器43a、第2特図保留表示器43b、普図保留表示器44、ラウンド表示器45、遊技状態表示器46、発射方向表示器47および当り表示器48が接続されている。すなわち、これらの主表示器40の表示制御は、遊技制御用マイコン81によりなされる。

【0054】

また主制御基板80は、払出制御基板110に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板110から信号を受信する。払出制御基板110には、賞球や貸球を払い出す払出装置120、及びカードユニット135（パチンコ遊技機1に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード（遊技価値記憶媒体）等に記憶されている情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、発射制御基板111（「発射制御部」ともいう）を介して発射装置112が接続されている。発射装置112には、発射ハンドル60（図1を参照）が含まれる。

【0055】

払出制御基板110は、プログラムに従ってパチンコ遊技機1の遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン116（「払出制御用マイコン」ともいう）が実装されている。払出制御用マイコン116には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶したROM、ワークメモリとして使用されるRAM、ROMに記憶されたプログラムを実行するCPUが含まれている。払出制御用マイコン116は、入出力回路117を介し、遊技制御用マイコン81からの信号や、パチンコ遊技機1に接続されたカードユニット135からの信号に基づいて、払出装置120の払出モータ121を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ122、123により検知される。遊技者による発射装置112のハンドル60（図1を参照）の操作があった場合には、タッチスイッチ114が発射ハンドル60への遊技者の接触を検知し、発射ボリューム115が発射ハンドル60の回転量を検知する。そして、発射ボリューム115の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ113が駆動制御されることとなる。尚、本実施例では、発射モータ113の駆動により発射装置112が連続して発射可能な遊技球の数は1分間で約100個となっている。

【0056】

また、主制御基板80は、サブ制御基板90に対し各種コマンドを送信する。主制御基板80とサブ制御基板90との接続は、主制御基板80からサブ制御基板90への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板80とサブ制御基板90との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【0057】

また、図5に示すように、サブ制御基板90には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン91（「演出制御用マイコン」）が実装されている。演出制御用マイコン91には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶したROM、ワークメモリとして使用されるRAM、ROMに記憶されたプログラムを実行するCPUが含まれている。演出制御用マイコン91は、入出力回路95を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路95は、演出制御用マイコン91に内蔵されていてもよい。また、ROMは外付けであってもよい。また、サブ制御基板90（演出制御用マイコン91）のRAM（演出制御RAM）の所定アドレスには、各種フラグや各種計数カウンタに用いるための記憶領域が確保されている。

【0058】

サブ制御基板90には、画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板1

10

20

30

40

50

０７が接続されている。尚、サブ制御基板９０（サブ制御部）や画像制御基板１００（画像制御部）、音声制御基板１０６（音声制御部）、ランプ制御基板１０７（ランプ制御部）は、遊技の状況に応じて表示演出や音演出、ランプ演出（光演出）等の各種演出を、対応する演出用の装置や部材等（演出手段）に実行させる制御を行う演出制御手段（演出実行手段）として機能するものである。

【００５９】

サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板１００の画像制御用ワンチップマイコン１０１（「画像制御用マイコン」）のＣＰＵに、画像表示装置７、演出表示器１０２、演出第１特図保留表示器１０３ａ、及び演出第２保留表示器１０３ｂの表示制御を行わせる。画像制御基板１００のＲＡＭは、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板１００のＲＯＭには、画像表示装置７に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄、保留図柄等を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御用マイコン１０１は、演出制御用マイコン９１からの指令に基づいてＲＯＭから画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

【００６０】

演出表示器１０２は、２個のＬＥＤからなり、演出図柄８の変動表示および停止表示にあわせて変動表示および停止表示を行い、２個のＬＥＤの点灯・消灯または色の組合せにより、演出図柄８の表示結果（特別図柄当否判定の結果）を示す表示態様で停止表示する。また、演出第１特図保留表示器１０３ａおよび演出第２保留表示器１０３ｂも同様に２個のＬＥＤからなる。そして、２個のＬＥＤの点灯・消灯または色の組合せにより、演出第１特図保留表示器１０３ａは第１演出保留表示領域９ｃに表示される保留個数および第１特図保留表示器４３ａで表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。また、演出第２特図保留表示器１０３ｂは第２演出保留表示領域９ｄに表示される保留個数および第２特図保留表示器４３ｂで表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。これは、キャラクタ図柄を表示画面７ａ（演出図柄表示部）の略全体に表示したり、可動装飾部材１４を動作させて表示画面７ａの演出図柄表示領域７ｂ（演出図柄表示部）を被覆したりすることで、演出図柄、第１演出保留表示部、又は第２演出保留表示部の一部または全部が視認できない状態になることがあり得るため、この様な表示器が設けられている。尚、画像制御基板１００の画像制御用ワンチップマイコン１０１に換えて、または加えてＶＤＰ（Video Display Processor）を設けてもよい。

【００６１】

また、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板１０６を介してスピーカ６７から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ６７から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板９０のＲＯＭに格納されている。尚、音声制御基板１０６にＣＰＵを実装してもよく、その場合、そのＣＰＵに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板１０６にＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに音響データを格納してもよい。また、スピーカ６７を画像制御基板１００に接続し、画像制御用マイコン１０１に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板１００のＲＯＭに音響データを格納してもよい。

【００６２】

さらに、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ６６や盤面ランプ５等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を、ＲＯＭに格納されているデータから決定し、ランプ制御基板１０７を介して枠ランプ６６や盤面ランプ５等のランプ（ＬＥＤ）の点灯制御を行う。

【００６３】

また、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板１０７に中継基板１０８を介して接続された可動装飾部材１４を動作させ

る。前述したように、可動装飾部材 14 は、センター装飾体 10（装飾部材 13 の後方）に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。演出制御用マイコン 91 は、可動装飾部材 14 を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ（「駆動データ」ともいう）を、サブ制御基板 90 の ROM に格納されているデータから決定し、決定した動作パターンデータに基づいて可動装飾部材 14 の動作を制御する。尚、ランプ制御基板 107 に CPU を実装してもよく、この場合、その CPU にランプの点灯制御や可動装飾部材 14 の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板 107 に ROM を実装してもよく、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【0064】

10

また、サブ制御基板 90 には、第 1 演出ボタン 63 a または第 2 演出ボタン 63 b（図 1 参照）が操作（押す、回転、引く等）されたことを検知する第 1 演出ボタン検知スイッチ 63 c および第 2 演出ボタン検知スイッチ 63 d が接続されている。従って、第 1 演出ボタン 63 a または第 2 演出ボタン 63 b に対して遊技者が所定の入力操作を行うと、対応する演出ボタン検知スイッチからサブ制御基板 90 に対して信号が出力される。尚、第 1 演出ボタン検知スイッチ 63 c および第 2 演出ボタン検知スイッチ 63 d を総称して単に「演出ボタン検知スイッチ」ともいう。

【0065】

20

次に、本実施例のパチンコ遊技機 1 における当否判定に係る制御（判定手段）について説明する。特別図柄当否判定の結果として、「大当り」、「小当り」、「外れ」がある。特別図柄当否判定の結果が「大当り」のときには、特別図柄表示部 41 に「大当り図柄」が停止表示され、「小当り」のときには、特別図柄表示部 41 に「小当り図柄」が停止表示され、「外れ」のときには、特別図柄表示部 41 に「外れ図柄」が停止表示される。大当り又は小当りと判定されると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第 1 大入賞口 30 又は第 2 大入賞口 35 を開放する「特別遊技」が実行される。大当りとなって実行される特別遊技を「大当り遊技」といい、小当りとなって実行される特別遊技を「小当り遊技」という。

【0066】

30

当りには複数の種別がある。図 6 に示すように大当りの種別としては、「15 R（ラウンド）第 1 大当り」、「15 R 第 2 大当り」、「15 R 第 3 大当り」、「2 R 第 4 大当り」、「15 R 第 5 大当り」および「15 R 第 6 大当り」がある。「15 R 第 1 大当り」および「15 R 第 5 大当り」は、大入賞口（第 1 大入賞口 30 又は第 2 大入賞口 35）の開放回数（ラウンド数）が 15 回であり、1 ラウンド目と 2 ラウンド目に、特定領域 39 への遊技球の通過（V 通過）が可能（容易）な態様で第 2 大入賞口 35 を開放させる大当りである。この特定領域 39 への遊技球の通過を狙うラウンドを「V ラウンド」や「チャンスラウンド」ともいう。

【0067】

40

「15 R 第 2 大当り」、「15 R 第 3 大当り」および「15 R 第 6 大当り」は、大入賞口（第 1 大入賞口 30 又は第 2 大入賞口 35）の開放回数（ラウンド数）が 15 回であるものの、前述の V ラウンドである 1 ラウンド目と 2 ラウンド目の開放時間が極短時間（一瞬開閉）で、特定領域 39 への遊技球の通過が困難（不可能としてもよい）な大当りである。すなわち、これらの大当りは、特定領域 39 への遊技球の通過が可能（容易）な態様で第 2 大入賞口 35 を開放させることのない大当りであるといえる。

【0068】

「2 R 第 4 大当り」は、大入賞口（第 1 大入賞口 30 または第 2 大入賞口 35）の開放回数（ラウンド数）が 2 回であり、V ラウンドである 1 ラウンド目と 2 ラウンド目に特定領域 39 への遊技球の通過が可能な態様で第 2 大入賞口 35 を開放させる大当りである。但し、第 2 大入賞口 35 の開放時間が 1 ラウンド目と 2 ラウンド目を合わせても 1.8 秒であるので、15 R 第 1 大当りより特定領域への遊技球の通過可能性が低いものとなっている。

50

【 0 0 6 9 】

本実施例のパチンコ遊技機 1 では、大当り遊技中の特定領域 3 9 への遊技球の通過に基づいて、その大当り遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる。従って、特別図柄当否判定の結果が 1 5 R 第 1 大当りまたは 1 5 R 第 5 大当りとなった場合には、特定領域 3 9 への遊技球の通過可能性が極めて高い態様で 1 ラウンド目と 2 ラウンド目の V ラウンドが実行されるため、当該大当り遊技の実行中に特定領域 3 9 へ遊技球を通過させることで、大当り遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させることができる。また、特別図柄当否判定の結果が 2 R 第 4 大当りとなった場合には、1 5 R 第 1 大当りや 1 5 R 第 5 大当りほどではないものの特定領域 3 9 への遊技球の通過可能性がある態様で 1 ラウンド目と 2 ラウンド目の V ラウンドが実行されるため、当該大当り遊技の実行中に特定領域 3 9 へ遊技球を通過させることができれば、大当り遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させることができる。

10

【 0 0 7 0 】

これに対して、特別図柄当否判定の結果が 1 5 R 第 2 大当り、1 5 R 第 3 大当り又は 1 5 R 第 6 大当りとなった場合には、1 ラウンド目と 2 ラウンド目の V ラウンドの開放時間が各 0 . 1 秒であるので、第 2 大入賞口へ遊技球を入球させるのが非常に困難であるので、当該大当り遊技の実行中における特定領域 3 9 への遊技球の通過可能性は極めて低くなり（実質的に不可能となり）、その大当り遊技後の遊技状態は、後述の通常状態（低確率状態）となる可能性が非常に高い（低確率状態になるといってもよい）。

【 0 0 7 1 】

一方、小当り（第 1 小当り、第 2 小当り）は、見かけ上 2 R 第 4 大当りと同じ開放パターンで大入賞口（第 2 大入賞口 3 5）を開放させる当りである。すなわち小当りでは、特定領域 3 9 への遊技球の通過が可能な態様で第 2 大入賞口 3 5 を開放させる。しかしながら、小当り遊技の実行中に特定領域 3 9 への遊技球の通過があったとしても、小当り遊技の実行後の遊技状態は小当り遊技の実行前から変化しないものとなっている。そのため、小当り遊技の実行前の遊技状態が通常状態（低確率状態）であれば、小当り遊技の実行後の遊技状態も通常状態となる。そして遊技者から見れば、上記の 2 R 第 4 大当りと小当りとは大入賞口（第 2 大入賞口 3 5）の開放パターンを見ても区別することができない。すなわち遊技者は特別図柄当否判定の結果が「2 R 第 4 大当り」になったのか「小当り」になったのかを認識するのが困難である。そのため、2 R 第 4 大当りとしての特別遊技中（大当り遊技中）に遊技球が特定領域 3 9 を通過したとしても、それだけでは、その後の遊技状態が高確率状態に移行したかどうかを認識するのは困難である。また、小当りとしての特別遊技中（小当り遊技中）に遊技球が特定領域 3 9 を通過したとしても、それだけでは、その後の遊技状態が通常状態のままか、高確率状態に移行したかを認識するのは困難である。その結果、小当りとなった場合および 2 R 第 4 大当りになった場合には、高確率状態であるかもしれないという期待感を持ちつつ遊技を進行することができ、遊技興趣を高めることができる。尚、小当りにおいては大入賞口の開放回数をラウンド数とはいわず、単に開放回数という。

20

30

【 0 0 7 2 】

本実施例のパチンコ遊技機 1 における各大当り及び小当りとなったときの大入賞口の開放パターンは、図 6 のようになっている。すなわち、1 5 R 第 1 大当りとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4 1 a に 1 5 R 第 1 大当り図柄が停止表示された場合）および 1 5 R 第 5 大当りとなった場合（第 2 特別図柄表示器 4 1 b に 1 5 R 第 5 大当り図柄が停止表示された場合）には、1 R ~ 2 R では第 2 大入賞口 3 5 を最大 2 8 秒開放させ、3 R ~ 1 5 R では第 1 大入賞口 3 0 を最大 2 8 秒開放させる。この当りでは、1 R 目と 2 R 目における第 2 大入賞口 3 5 の開放時間が夫々 2 8 秒あるため、そのラウンド中（V ラウンド中）に遊技球が特定領域 3 9 を通過する可能性は極めて高いものとなっている。

40

【 0 0 7 3 】

また、1 5 R 第 2 大当りとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4 1 a に 1 5 R 第 2 大当り図柄が停止表示された場合）と、1 5 R 第 3 大当りとなった場合（第 1 特別図柄表示器 4

50

1 a に 1 5 R 第 3 大当り図柄が停止表示された場合)と、1 5 R 第 6 大当りとなった場合(第 2 特別図柄表示器 4 1 b に 1 5 R 第 6 大当り図柄が停止表示された場合)には、1 R ~ 2 R では第 2 大入賞口 3 5 を最大 0 . 1 秒開放させ、3 R ~ 1 5 R では第 1 大入賞口 3 0 を最大 2 8 秒開放させる。この当りでは、1 R 目と 2 R 目における第 2 大入賞口 3 5 の開放時間が夫々最大 0 . 1 秒と極短時間とされている(一瞬開閉)ため、そのラウンド中(Vラウンド中)に遊技球が特定領域 3 9 を通過することはほぼ不可能となっている。

【0074】

このように、本実施例では、1 5 R 第 2 , 第 3 , 第 6 大当り用の開放パターンと、1 5 R 第 1 , 第 5 大当り用の開放パターンと比べて第 1 ラウンドおよび第 2 ラウンド(Vラウンド)とでは、開放態様が異なっている。そして、1 5 R 第 1 , 第 5 大当りでは、1 ラウンド目と 2 ラウンド目に第 2 大入賞口 3 5 が 2 8 秒開放するため、当該 V ラウンドでは、球詰まりや遊技球発射系のトラブル等が発生しない限り、略確実に遊技球が第 2 大入賞口 3 5 に入球して、高い確率で特定領域 3 9 を通過することとなる。これに対して、1 5 R 第 2 , 第 3 , 第 6 大当りでは、1 ラウンド目と 2 ラウンド目に第 2 大入賞口 3 5 が 0 . 1 秒しか開放しない。そのため、第 2 大入賞口 3 5 に遊技球が入球することは非常に困難である。従って、1 5 R 第 2 , 第 3 , 第 6 大当りに係る大当り遊技の実行中に遊技球が特定領域 3 9 を通過する可能性は、1 5 R 第 1 , 第 5 大当りと比してかなり低くなっており、実質的には通過不可能といってもよい。

【0075】

尚、特定領域 3 9 への遊技球の通過可能性(V通過可能性)が極めて高い態様で V ラウンドが実行される大当りのことを「V通過予定大当り」ともいい、V通過可能性が極めて低い態様で V ラウンドが実行される大当りのことを「V非通過予定大当り」ともいう。

【0076】

また、図 6 に示すように、2 R 第 4 大当りとなった場合(第 1 特別図柄表示器 4 1 a に 2 R 第 4 大当り図柄が停止表示された場合)には、1 R ~ 2 R まで第 2 大入賞口 3 5 を最大 0 . 9 秒開放させる。この当りでは、1 R 目と 2 R 目の第 2 大入賞口 3 5 の開放時間の合計が最大で 1 . 8 秒となるため、そのラウンド中に遊技球を第 2 大入賞口 3 5 に入球させて特定領域 3 9 を通過させることが可能となっている。本実施例の本パチンコ遊技機 1 においては、0 . 6 秒程度で 1 個の遊技球が発射されるようになっているので、第 2 大入賞口 3 5 の開放時間が 1 . 8 秒あれば、第 2 大入賞口 3 5 へ遊技球を入球させて特定領域 3 9 への遊技球の通過を狙うことは十分に可能である。但し、2 R 第 4 大当りは、第 2 大入賞口の総開放時間が 1 . 8 秒と短いため、他の 1 5 R 大当りのように多くの賞球(遊技利益)を望めるものではない。すなわち他の大当りに比してほとんど賞球の獲得できない大当りである。

【0077】

また、第 1 小当りとなった場合(第 1 特別図柄表示器 4 1 a に第 1 小当り図柄が停止表示された場合)と、第 2 小当りとなった場合(第 2 特別図柄表示器 4 1 b に第 2 小当り図柄が停止表示された場合)には、第 2 大入賞口 3 5 の最大 0 . 9 秒間の開放を 2 回行う。すなわち、2 R 第 4 大当りと同じ開放パターンにて大入賞口を開放させる。この小当りにおいても、第 2 大入賞口 3 5 の開放時間が合計 1 . 8 秒あるため、遊技球を第 2 大入賞口 3 5 に入球させて特定領域 3 9 を通過させることが可能となっている。しかし、前述の通り、小当り遊技にて特定領域 3 9 への通過があっても、小当り遊技の前後で遊技状態の変化はない。また、小当り遊技では、大入賞口の総開放時間が 1 . 8 秒と短いため、2 R 第 4 大当りと同様に多くの賞球を望めるものではない。すなわち小当りは、遊技状態の移行という点についても、賞球という点についても、遊技者にとっての特典がほぼ無いもの(入球による賞球のみ)となっている。

【0078】

本実施例では、第 2 大入賞口 3 5 の開放パターンとして、遊技球が特定領域 3 9 を通過可能(通過容易)な第 1 の開放パターンと(1 5 第 1 大当り、1 5 R 第 5 大当り)、遊技球が特定領域 3 9 を通過困難(通過不能)な第 2 の開放パターンと(1 5 R 第 2 大当り、

15R第3大当り、15R第6大当り)、遊技球が特定領域を通過可能であって第1の開放パターンより通過可能性が低い第3の開放パターンと(2R第4大当り)、を有するものとする。また、小当り用の開放パターンとして、遊技球が特定領域39を通過可能であるが通過した場合であっても特典を付与しない(高確率状態を発生しない)第4の開放パターンを有するものとする。この第4の開放パターンは、他の態様として特定領域39を通過不能な開放パターンとしてもよい。

【0079】

尚、第1特別図柄(特図1)の当否判定における各大当りへの振分確率は、15R第1大当りが40%、15R第2大当りが20%、15R第3大当りが30%、2R第4大当りが10%となっている(図6の大当り種別決定用乱数の欄を参照)。これに対して、第2特別図柄(特図2)の当否判定における大当りは、15R第5大当りが80%、15R第6大当りが20%となっている(図6の大当り種別決定用乱数の欄を参照)。この振分確率は、大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過する可能性、すなわち高確率状態となる確率を表しているものといえ、また、後述の開放延長機能が作動する高ベース状態となる確率を表しているものといえる。

【0080】

すなわち、高確率状態となる確率については、第1始動口20への入球に基づく当否判定(第1特別図柄当否判定)で大当りとなった場合、その確率は少なくとも40%となっており、2R第4大当りに係る大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過する場合を含めると、その確率は50%となっている。一方、第2始動口21への入球に基づく当否判定(第2特別図柄当否判定)で大当りとなった場合、その確率は80%となっている。

【0081】

また、高ベース状態となる確率については、開放延長機能が作動していない遊技状態(低ベース状態)において第1特別図柄当否判定で大当りとなった場合、その確率は60%となっており、高ベース状態において第1特別図柄当否判定で大当りとなった場合の2R第4大当りを含めると、その確率は70%となっている。一方、第2特別図柄当否判定で大当りとなった場合、その確率は100%となっている。そして、第2特別図柄当否判定で大当りとなった場合には、第1特別図柄当否判定で大当りとなった場合に発生し得る2R大当りが発生することはなく、必ず15R大当りとなる。

【0082】

このように本実施例のパチンコ遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入球して行われる第1特別図柄当否判定(第1特別図柄の大当り抽選)において大当りとなるよりも、第2始動口21に遊技球が入球して行われる第2特別図柄当否判定(第2特別図柄の大当り抽選)において大当りとなる方が、第1特別図柄当否判定で大当りとなる場合に比べ、高確率状態になる確率や高ベース状態になる確率、さらには15R分の賞球を獲得できる可能性が高くなっている。つまり、第2特別図柄当否判定で大当りとなる場合の方が、第1特別図柄当否判定で大当りとなる場合に比べ、遊技者にとって有利となる可能性が高くなるように設定されており、第2特別図柄を変動表示させた方が、第1特別図柄を変動表示させるよりも遊技者にとって有利に働く可能性が高いものとなっている。このため、遊技者は、第2始動口21への入球を期待して遊技を行うこととなる。特に第2始動口21への入球頻度が高まる開放延長機能の作動中(高ベース状態)においては顕著である。尚、前述の振分確率は一例であり、遊技性やスペック等を考慮して任意に設定することができる。

【0083】

また、本実施例では、第2特別図柄を第1特別図柄に比して優位にしていることから、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示が共に実行可能な場合、すなわち、第1特図保留と第2特図保留が共に「1」以上存在する場合には、第2特別図柄の変動表示(第2特図保留の消化)を第1特別図柄の変動表示(第1特図保留の消化)に優先して行うものとしている。これにより、第2始動口21への入球頻度が高まる高ベース状態は、第2特別図柄の変動表示の実行頻度が高まるので、遊技者にとって有利に遊技を進めるこ

とが可能な状態といえる。にもかかわらず、高ベース状態で第1特別図柄の変動表示が行われることは、遊技者にとっては、せっかくの有利な状態（高ベース状態）での遊技に水を差されることとなり、第1特別図柄の変動表示は第2特別図柄の変動表示に比べ不利に働く可能性もあることから、高ベース状態での第1特別図柄の変動表示は、遊技者にとって望ましいことではないといえる。

【0084】

ここで、特別図柄の停止表示の態様として、大当たり図柄のことを「特定表示結果」ともいい、小当たり図柄のことを「所定表示結果」ともいい、外れ図柄のことを「所定態様」や「非特定表示結果」ともいう。また、高ベース状態の設定契機とならない大当たり図柄（15R第3大当たり図柄、低ベース状態での2R第4大当たり図柄）のことを「第1特定表示結果」ともいい、高ベース状態の設定契機となる大当たり図柄（15R第1，第2，第5，第6大当たり図柄、高ベース状態での2R第4大当たり図柄）のことを「第2特定表示結果」ともいう。また、特別図柄が変動表示する際の遊技状態として、開放延長機能が作動しない遊技状態（低ベース状態）のことを「第1遊技状態」ともいい、開放延長機能が作動する遊技状態（高ベース状態）のことを「第2遊技状態」ともいう。

【0085】

本パチンコ遊技機1では、大当たりか、小当たりか、外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、大当たりとなった場合の大当たりの種別の判定は「大当たり種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。図7（A）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は「0～629」までの範囲で値をとり、大当たり種別決定用乱数は「0～99」までの範囲で値をとる。また、第1始動口20や第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数（取得情報）には、特別図柄当否判定用乱数および大当たり種別決定用乱数の他に「変動パターン乱数（「変動パターン情報」ともいう）」がある。変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数であり、「0～198」までの範囲で値をとる。また、ゲート28の通過に基づいて取得される乱数には、図7（B）に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第2始動口21を開放させる補助遊技を行うか否かの判定（普通図柄抽選）のための乱数であり、「0～240」までの範囲で値をとる。

【0086】

次に、本実施例のパチンコ遊技機1の遊技状態について説明する。パチンコ遊技機1は、特別図柄に対する確率変動機能、普通図柄に対する確率変動機能、変動時間短縮機能および開放延長機能の各機能が作動状態または非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）について確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常状態（「低確率状態」ともいう）」という。高確率状態では、特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率が通常状態よりも高くなっている。すなわち、通常状態では通常状態用の当り判定テーブルを用いて当否判定を行い、高確率状態では、大当たりと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が通常状態よりも多い高確率状態用の当り判定テーブルを用いて当否判定を行う（図8（A）を参照）。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の表示結果が大当たりとなる（停止図柄が大当たり図柄となる）確率が高くなる。

【0087】

また、特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）について変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示の開始時から確定表示時までの時間）の平均値が、非時短状態における特別図柄の変動時間の平均値よりも短くなる。すなわち、時短状態においては、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図9を参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化ペースが速くなり、始動口への有効な入

球（特図保留として記憶され得る入球）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当りを狙うことができる。

【0088】

特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）についての確率変動機能と変動時間短縮機能は同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄の時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄当否判定における当り確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当りと判定される普通図柄乱数（当り乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当り判定テーブルよりも多い普通図柄当り判定テーブルを用いて、普通図柄当否判定（普通図柄の判定）を行う（図8（C）を参照）。つまり、普通図柄についての確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄の変動表示の表示結果が当りとなる（停止図柄が普通当り図柄となる）確率が高くなる。

10

【0089】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本実施例では、普通図柄の変動時間は非時短状態では30秒であるが、時短状態では1秒である（図8（D）を参照）。さらに時短状態では、可変入賞装置22（第2始動口21）の開放時間延長機能が作動し、補助遊技における第2始動口21の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。加えて時短状態では、可変入賞装置22の開放回数増加機能が作動し、補助遊技における第2始動口21の開放回数が非時短状態よりも多くなっている。具体的には、非時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置22（第2始動口21）の可動部材23が0.2秒の開放動作を1回行い、時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置22（第2始動口21）の可動部材23が2.0秒の開放動作を3回行うものとなっている。

20

【0090】

普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能および開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、第2始動口21が頻繁に開放され、第2始動口21への遊技球の入球頻度が高くなる（「高頻度状態」ともいう）。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」ともいい、作動していない状態を「低ベース状態」ともいう。高ベース状態では、手持ちの遊技球（持ち球）を大きく減らすことなく大当りを狙うことができる。

30

【0091】

高ベース状態（高頻度状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能および開放回数増加機能のうち少なくとも一つの機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも第2始動口21が開放され易く（入球頻度が高く）なっていればよい。また、高ベース状態は、特別図柄の時短状態に付随せず独立して制御されるようにしてもよい。このような高ベース状態を発生する機能を「高ベース発生機能」ということもできる。

40

【0092】

本実施例のパチンコ遊技機1では、15R第1、第5大当りとなった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は、その大当り遊技中に遊技球が特定領域39を通過していれば、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図6を参照）。この遊技状態を特に「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（本例では100回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当りとなって大当り遊技が実行されることにより終了する。

【0093】

また、15R第2、第6大当りとなった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は、その大

50

当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過することは極めて困難であることから特別図柄の通常状態となり、これに加えて特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図 6 を参照）。この遊技状態を特に「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（本例では 1 0 0 回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、所定回数（本例では 1 0 0 回）の特別図柄の変動表示が実行されるまでに大当りに当選して当該大当りに係る特別遊技（大当り遊技）が実行されることにより終了する。尚、可能性は限りなく低い、仮に、1 5 R 第 2 , 第 6 大当りに係る大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過した場合には、その大当り遊技終了後の遊技状態は「高確高ベース状態」となる。また、可能性は限りなく低い、仮に、1 5 R 第 1 , 第 5 大当りに係る大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過しなかった場合には、その大当り遊技終了後の遊技状態は「低確高ベース状態」となる。

10

【 0 0 9 4 】

また、1 5 R 第 3 大当りとなった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は、その大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過する可能性は極めて低いことから、特別図柄の通常状態となり、これに加えて特別図柄の非時短状態かつ低ベース状態となる（図 6 を参照）。この遊技状態を特に「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態は、本パチンコ遊技機 1 において基本となる遊技状態、すなわち初期の遊技状態である。尚、可能性は限りなく低い、仮に、1 5 R 第 3 大当りに係る大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過した場合には、その大当り遊技終了後の遊技状態は、後述の「高確低ベース状態」となる。

20

【 0 0 9 5 】

また、低確低ベース状態において、2 R 第 4 大当りとなった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は、その大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過していれば、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の非時短状態かつ低ベース状態となる（図 6 を参照）。この遊技状態を特に「高確低ベース状態」という。高確低ベース状態は、所定回数（本例では 1 0 0 回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当りとなって大当り遊技が実行されることにより終了する。

【 0 0 9 6 】

この高確低ベース状態は、高確率状態であることが潜伏している状態、すなわち高確率状態であることが遊技者にとって認識困難な状態である。つまり高確低ベース状態は、いわゆる「潜伏確変状態（「確率非報知状態」ともいう）」である。これに対して、上記の高確高ベース状態は、高確率状態であることが遊技者にとって明らかな状態である。つまり高確高ベース状態は、いわゆる「確変遊技状態」である。

30

【 0 0 9 7 】

また、高ベース状態において、2 R 第 4 大当りとなった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は、その大当り遊技中に遊技球が特定領域 3 9 を通過していれば「高確高ベース状態」となる（図 6 を参照）。すなわち、特別図柄の時短機能およびベース状態については、大当り遊技の実行前の状態と同じ状態とされる。

【 0 0 9 8 】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域 3 B へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。高ベース状態では、低ベース状態と比べて第 2 始動口 2 1 が開放されやすくなっており、第 1 始動口 2 0 への入球よりも第 2 始動口 2 1 への入球の方が容易となっているからである。そのため、高ベース状態では、普通図柄当否判定の契機となるゲート 2 8 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 2 1 へ遊技球を入球させるべく右打ちを行うことで、左打ちを行うよりも、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器 4 7 が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域へ発射すべきことを報知する。

40

【 0 0 9 9 】

これに対して、高確低ベース状態や低確低ベース状態といった低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域 3 A へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。低ベース状態では、高ベース状態と比べて第 2 始動口 2 1 が開放されにくくなっており、第 2 始動口

50

21への入球よりも第1始動口20への入球の方が容易となっているからである。そのため、低ベース状態では、第1始動口20へ遊技球を入球させるべく左打ちを行うことで、右打ちを行うよりも、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器47が所定の態様で点灯制御（表示制御）され、左遊技領域へ発射すべきことを報知する。

【0100】

具体的には発射方向表示器47は、「yz」の2個のLEDで構成されており、遊技状態に応じてLEDを点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「yz」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高

10

【0101】

また、本実施例では、遊技領域3のうち左遊技領域3Aと右遊技領域3Bの何れに向けて遊技球を発射するかを指示する発射指示報知を、発射方向表示器47におけるLEDの表示態様だけでなく、画像表示装置7（表示画面7a）における発射指示画像（左打ち指示画像70、右打ち指示画像71）の表示によっても行うこととしている。一般に、遊技者に行してみれば、発射方向表示器47に比べ画像表示装置7（表示画面7a）の方が、表示内容を視認しやすく把握（理解）しやすいといえる。したがって、遊技者は、一般的には、画像表示装置7（表示画面7a）に表示される発射指示画像を見て、「左打ち」と「右打ち」の何れを行うべきなのか、つまり、現在の遊技状態が左打ちを行う「左打ち遊技状態」なのか、右打ちを行う「右打ち遊技状態」なのかを把握する。

20

【0102】

尚、本実施例では、前述のように、遊技状態が特別遊技状態（大当たり遊技状態）や高ベース状態（高確高ベース状態、低確低ベース状態）にあるときに「右打ち」を行うことから、「右打ち遊技状態」は特別遊技状態や高ベース状態を指す。この「右打ち遊技状態」のことを「所定遊技状態」ともいい、「特別遊技状態」のことを「第1所定遊技状態」ともいい、「高ベース状態」のことを「第2所定遊技状態」ともいう。

【0103】

以上のように、本実施例のパチンコ遊技機1においては、小当たり遊技や大当たり遊技が行われていない低確低ベース状態を基準とすると、この低確低ベース状態を「通常遊技状態」もしくは「通常状態」として捉えることができ、当該状態にて特別図柄を変動表示させる遊技を「通常遊技」として捉えることができる。

30

【0104】

そして、大当たり遊技は、特別図柄を変動表示させて大当たり図柄が停止表示されることで実行され得る遊技であって、遊技者にとっては、大入賞口（第1大入賞口32、第2大入賞口35）への遊技球の入球により多量の賞球を得ることが可能な有利な遊技であることから、大当たり遊技を「特別遊技」として捉えることができ、当該大当たり遊技が行われる遊技状態を「特別遊技状態」として捉えることができる。

【0105】

また、小当たり遊技は、大当たり遊技ほどではないものの、大入賞口（第1大入賞口32、第2大入賞口35）への遊技球の入球により賞球を得ることは可能なので、一応は、通常遊技に比べ遊技者に有利な遊技といえる。よって、小当たり遊技も「特別遊技」として捉えることができ、当該小当たり遊技が行われる遊技状態も「特別遊技状態」として捉えることができる。尚、大当たり遊技としての特別遊技と、小当たり遊技としての特別遊技を区別するため、小当たり遊技としての特別遊技を「小利益特別遊技」として捉えることもできる。

40

【0106】

〔主制御メイン処理〕

次に、図10～図38に基づいて、遊技制御用マイコン81の動作（主制御部による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウン

50

タ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板 80 の R A M に設けられている。主制御基板 80 に備えられた遊技制御用マイコン 81 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、主制御基板 80 の R O M から図 10 に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う (S101)。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板 80 の C P U の設定、S I O、P I O、C T C (割り込み時間用コントローラ) の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「O F F」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。尚、初期設定 (S101) は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

10

【0107】

初期設定 (S101) に次いで、割り込みを禁止し (S102)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S103) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S103) では、図 7 に示した種々の乱数カウンタの値を 1 加算する更新を行う。各乱数カウンタの値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。尚各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。更新された乱数カウンタ値は主制御基板 80 の R A M の所定の更新値記憶領域 (図示せず) に逐次記憶される。

【0108】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S103) が終了すると、割り込みを許可する (S104)。割り込み許可中は、割り込み処理 (S105) の実行が可能となる。この割り込み処理 (S105) は、例えば 4 m s 周期で主制御基板 80 の C P U に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。そして、割り込み処理 (S105) が終了してから、次に割り込み処理 (S105) が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S103) による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。尚、割り込み禁止状態のときに C P U に割り込みパルスが入力された場合は、割り込み処理 (S105) はすぐには開始されず、割り込み許可 (S104) がされてから開始される。

20

【0109】

[割り込み処理]

次に、割り込み処理 (S105) について説明する。図 11 に示すように、割り込み処理 (S105) では、まず出力処理 (S201) を実行する。出力処理 (S201) では、以下に説明する各処理において主制御基板 80 の R A M に設けられた出力バッファにセットされたコマンド (制御信号) 等を、サブ制御基板 90 や払出制御基板 110 等に出力する。ここで出力するコマンド等には、遊技状態、特別図柄当否判定の結果、大当たり種別としての図柄、変動パターン等に関する情報等が挙げられる。尚、コマンドは、例えば 2 バイトの情報からなる。上位 1 バイトは、コマンドの種類に関する情報であり、下位 1 バイトはコマンドの内容に関する情報である。

30

【0110】

出力処理 (S201) に次いで行われる入力処理 (S202) では、主にパチンコ遊技機 1 に取り付けられている各種センサ (第 1 始動口センサ 20 a、第 2 始動口センサ 21 a、第 1 大入賞口センサ 30 a、第 2 大入賞口センサ 35 a、一般入賞口センサ 27 a 等 (図 5 を参照)) が検知した検知信号を読み込み、賞球情報として R A M の出力バッファに記憶する。また、第 1 始動口センサ 20 a や第 2 始動口センサ 21 a が遊技球を検知した場合、後述の始動入球時処理 (S205) により、各始動口に対応する始動入球コマンドを R A M の出力バッファに記憶する。さらに、下皿 62 の満杯を検知する下皿満杯スイッチからの検知信号も取り込み、下皿満杯データとして R A M の出力バッファに記憶する。

40

【0111】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S203) は、図 10 の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S103) と同じである。即ち、図 7 に示した各種乱数カウンタ値 (普通図柄乱数カウンタ値も含む) の更新処理は、タイマ割り込み処理 (S105) の実行期間と、それ以外の期間 (割り込み処理 (S105) の終了後、次の割

50

り込み処理（S105）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

【0112】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）に次いで、後述する始動口センサ検知処理（S204）、始動入球時処理（S205）、普図動作処理（S206）、特図動作処理（S207）、特定領域センサ検知処理（S208）、保留球数処理（S209）および電源断監視処理（S210）を実行する。この他、遊技を進行させる上で必要な「その他の処理」を実行して、割り込み処理（S105）を終了する。そして、次に主制御基板80のCPUに割り込みパルスが入力されるまで主制御メイン処理のS102～S104の処理が繰り返し実行され（図10を参照）、割り込みパルスが入力されると（約4ms後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にてRAMの出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

10

【0113】

〔始動口センサ検知処理〕

図12に示すように、始動口センサ検知処理（S204）では、まず、遊技球がゲート28を通過したか否か、即ち、ゲートセンサ28aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S301）。遊技球がゲート28を通過していなければ（S301でNO）、S305の処理に移行し、ゲート28を遊技球が通過していれば（S301でYES）、普通図柄保留球数（普図保留の数、具体的にはRAMに設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値）が4未満であるか否かを判定する（S302）。

【0114】

20

普通図柄保留球数が4未満でなければ（S302でNO）、S305の処理に移行する。一方、普通図柄保留球数が4未満であれば（S302でYES）、普通図柄保留球数に「1」を加算し（S303）、普通図柄乱数取得処理（S304）を行う。普通図柄乱数取得処理（S304）では、RAMの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND - H、図7（B））を取得し、その取得乱数値（取得情報）を、主制御基板80のRAMに設けられた普図保留記憶部のうち現在の普通図柄保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【0115】

S305では、第2始動口21に遊技球が入球したか否か、即ち、第2始動口センサ21aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S305）。第2始動口21に遊技球が入球していない場合（S305でNO）には、S309の処理に移行し、第2始動口21に遊技球が入球した場合には（S305でYES）、特図2保留球数（第2特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が4（上限数）未満であるか否かを判定する（S306）。そして、特図2保留球数が4未満でない場合（S306でNO）には、S309の処理に移行し、特図2保留球数が4未満である場合には（S306でYES）、特図2保留球数に1を加算する（S307）。

30

【0116】

続いて特図2関係乱数取得処理（S308）を行う。特図2関係乱数取得処理（S308）では、RAMの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND - A）、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND - AS）及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベル - TRND - T1）を取得し（つまり図7（A）に示す乱数の値を取得し）、それら取得乱数値（取得情報）を第2特図保留記憶部85bのうち現在の特図2保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

40

【0117】

続いて第1始動口20に遊技球が入球したか否か、即ち、第1始動口センサ20aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S309）。第1始動口20に遊技球が入球していない場合（S309でNO）には処理を終え、第1始動口20に遊技球が入球した場合には（S309でYES）、特図1保留球数（第1特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が4（上限数）未満であるか否かを判定する（S310）。そして、特図1保留球数が4未満でない場合（S310でNO）には処理

50

を終え、特図 1 保留球数が 4 未満である場合には (S310でYES)、特図 1 保留球数に「1」を加算する (S311)。

【0118】

続いて特図 1 関係乱数取得処理 (S312) を行う。特図 1 関係乱数取得処理 (S312) では、特図 2 関係乱数取得処理 (S308) と同様に、RAMの更新値記憶領域 (図示せず) に記憶されている特別図柄当否判定用カウンタの値 (ラベル - TRND - A)、大当り種別決定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - AS) および変動パターン乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - T1) を取得し (つまり図 7 (A) に示す乱数値を取得し)、それら取得乱数値を第 1 特図保留記憶部のうち現在の特図 1 保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

10

【0119】

[始動入球時処理]

図 1 1 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 は、始動口センサ検知処理 (S204) に次いで始動入球時処理 (S205) を行う。図 1 3 に示すように、始動入球時処理 (S205) では、まず、特図 2 保留球数が「1」増加したか否かを判定する (S315)。そして、特図 2 保留球数が「1」増加したと判定した場合 (S315でYES)、S316の処理に移行する。これは、第 2 始動口に遊技球が入球したことに基づいて、始動口センサ検知処理 (S204) における S307で特図 2 保留球数に「1」を加算した場合が該当する。一方、特図 2 保留球数が増加していないと判定した場合 (S315でNO)、S319の処理に移行する。

【0120】

20

S316では、直前の始動口センサ検知処理 (S204) における特図 2 関係乱数取得処理 (S308) で取得して第 2 特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値 (取得情報) を読み出す (S316)。次いで、読み出した第 2 特別図柄に係る取得乱数値を判定する (S317)。S317では、読み出した取得乱数値のうち、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値 (特別図柄当否判定用乱数値) については、現在の遊技状態 (低確率状態か高確率状態か) に応じて大当りか外れかを判定し、当該判定の結果が大当りである場合には、さらに大当りの種別を判定する。この S317の処理は、後述の特図 2 当否判定処理 (S1202) における当否判定 (S1303, S1309) に先立って行う事前判定 (所謂「保留先読み」) に相当するものである。

【0121】

尚、大当りか否かの事前判定は、大当り判定テーブル (図 8 (A) を参照)、すなわち、高確率状態であれば高確率状態用の大当り判定テーブル、通常状態 (低確率状態) であれば通常状態用の大当り判定テーブルに基づいて、大当り判定値と一致するか否かを判定することが可能である。また、他の事前判定態様として、変動パターン情報を判定可能な変動パターン情報判定テーブルとして、通常状態用 (低確率状態用) の変動パターン情報判定テーブルと、高確率状態用 (高確率状態用) の変動パターン情報判定テーブルと、を有するものとする。そして、事前判定においては、取得乱数値 (特別図柄当否判定用乱数カウンタの値等) と、遊技状態に応じた変動パターン情報判定テーブルと、に基づいて、所定の変動パターン情報を選択するものとする。そして、この選択した変動パターン情報から、大当りかどうかや大当り種別、大当り信頼度の高い遊技演出が実行されるかどうか等を識別可能とすることができる。

30

40

【0122】

次いで S318では、S317による事前判定の結果に係る遊技情報 (事前判定情報)、具体的には、特別図柄当否判定用乱数値が大当り判定値と一致するか否かを示す情報 (当否情報) や、大当り種別決定用乱数カウンタの値 (大当り種別決定用乱数値) を示す情報、変動パターン乱数カウンタの値 (変動パターン乱数値) を示す情報等を含むコマンドデータを、特図 2 始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドを RAMの出力バッファにセットする (S318)。尚、特図 2 始動入球コマンドとして、S316で読み出した特図 2 取得乱数の値の一部または全部を、そのままサブ制御基板に送信するようにしてもよいし、特図 2 取得乱数の値はそのまま送信せず、特図 2 取得乱数の値に基づいて取得した遊技情報 (例えば、前述の変動パターン情報等) を送信するようにしてもよい。

50

【 0 1 2 3 】

また、主制御部 8 0 から送信した特図 2 始動入球コマンドをサブ制御部 9 0 で解析することで、大当りに係る情報であるかどうか、大当り種別は何れであるか、変動パターンは何れであるか等を、サブ制御部 9 0 が識別できるものとされている。また、本実施例では、これに加えて、特図 2 始動入球コマンドを解析することで、取得した特図 2 取得乱数が高確率状態で判定した場合に大当りとなるかどうか、及び低確率状態で判定した場合に大当りとなるかどうか、を特定可能とされている。これにより、サブ制御部 9 0 は、受信した特図 2 始動入球コマンドを保留（演出保留情報）として記憶し、特定のタイミングで当該演出保留情報を事前判定し、低確率状態で当否判定した場合に大当りと判定される演出保留情報が記憶されているかどうかを判定することが可能となる。

10

【 0 1 2 4 】

尚、不正防止の観点から、S316で読み出した取得乱数値のうち特別図柄当否判定用乱数値を、そのままサブ制御部に送信することはせず、その他の大当り種別決定用乱数カウンタの値（大当り種別決定用乱数値）と変動パターン乱数カウンタの値（変動パターン乱数値）を示す情報と、事前判定の結果を示す情報とを含むコマンドデータを特図 2 始動入球コマンドとして生成し、これをセットすることが可能である。

【 0 1 2 5 】

次いでS319では、前述の特図 2 に係る処理と同様に、特図 1 保留球数が「 1 」増加したか否かを判定する（S319）。そして、特図 1 保留球数が「 1 」増加したと判定した場合（S319でYES）、S320の処理に移行する。これは、第 1 始動口に遊技球が入球したことに基

20

【 0 1 2 6 】

S320では、時短フラグがONであるか否かを判定し（S320）、時短フラグがONである、すなわち高ベース状態であると判定した場合（S320でYES）、そのまま処理を終える。一方、S320で時短フラグがOFFである、すなわち低ベース状態であると判定した場合（S320でNO）、S321以降の事前判定に係る処理に進む。

【 0 1 2 7 】

S321～S323の処理は、前述したS316～S318と同様の処理の特図 1 について行うものである。すなわち、始動口センサ検知処理(S204)における特図 1 関係乱数取得処理（S312）で取得して第 1 特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出し（S321）、読み出した取得乱数値について事前判定を行う（S322）。そして、この事前判定に係る遊技情報を含むコマンドデータを特図 1 始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする（S323）。尚、S322の事前判定（保留先読み）は、後述の特図 1 当否判定処理（S1207）における当否判定（S1603,S1609）に先立って行うものである。

30

【 0 1 2 8 】

ここで、高ベース状態では、第 2 始動口 2 1 への入球頻度が高まる開放延長機能が作動しており、特図 2 の当否判定（図 8（B）を参照）が行われやすい状態となっている。また、本実施例では、後述するように特図 2 保留の消化（第 2 特別図柄の変動表示）の特図 1 保留の消化（第 1 特別図柄の変動表示）に優先して実行するものとしている。このことから、本実施例では、特図 1 保留に係る事前判定（特図 1 事前判定）を、第 1 特別図柄の変動表示が主として行われる低ベース状態にて行うこととし、特図 2 保留に係る事前判定（特図 2 事前判定）については、低ベース状態であるか高ベース状態であるかを問わず行うこととしている。また、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、後述するように、大当り遊技中は低確低ベース状態に制御されるが、大当り遊技中に遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球して特図 1 保留球数が「 1 」増加したとしても、S321～S323の処理（特図 1 事前判定処理）は行わないものとなっている。

40

【 0 1 2 9 】

50

〔普図動作処理〕

遊技制御用マイコン 8 1 は、始動入球遊技処理 (S206) に次いで、図 1 4 に示す普図動作処理 (S207) を行う。普図動作処理 (S207) では、普通図柄表示器 4 2 および可変入賞装置 2 2 に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス 1、2、3、4」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「1」である場合には (S401 で YES)、普通図柄待機処理 (S402) を行い、「普図動作ステータス」が「2」である場合には (S401 で NO、S403 で YES)、普通図柄変動中処理 (S404) を行い、「普図動作ステータス」が「3」である場合には (S401、S403 で共に NO、S405 で YES)、普通図柄確定処理 (S406) を行い、「普図動作ステータス」が「4」である場合には (S401、S403、S405 の全てが NO)、普通電動役物処理 (S407) を行う。尚普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

10

【0130】

〔普通図柄待機処理〕

図 1 5 に示すように、普通図柄待機処理 (S402) では、まず、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判定し (S501)、「0」であれば (S501 で YES)、この処理を終える。一方「0」でなければ (S501 で NO)、後述の普通図柄当否判定処理を行い (S502)、次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う (S503)。普通図柄変動パターン選択処理では、図 8 (D) に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 1 秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 30 秒の普通図柄変動パターンを選択する。普通図柄変動パターン選択処理 (S503) を終えたら、後述の普通図柄乱数シフト処理 (S504) を行い、次いで、普通図柄変動開始処理 (S505) を行い、処理を終える。普通図柄変動開始処理では、S503 で選択した普通図柄変動パターンに基づいて普通図柄の変動表示を開始するとともに、普通動作ステータスを「2」にセットする。また、普通図柄変動開始処理では、サブ制御基板 9 0 に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

20

【0131】

〔普通図柄当否判定処理〕

図 1 6 に示すように、普通図柄当否判定処理 (S502) では、まず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - H) を読み出す (S601)。次いで、時短フラグが ON であるか否か (すなわち遊技状態が時短状態であるか否か) を判定する (S602)。S602 で、時短フラグが ON である、すなわち時短状態であると判定した場合 (S602 で YES)、図 8 (C) に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル (当り判定値が「0」~「239」) に基づく高確率普図当否判定により、当りか否かを判定し (S604)、S605 の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - H) が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。一方、S602 で、時短フラグが ON でない、すなわち、非時短状態であると判定した場合 (S602 で NO)、図 8 (C) に示す普通図柄当り判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル (当り判定値が「0」、「1」) に基づく低確率普図当否判定により、当りか否かを判定し (S603)、S605 の処理に移行する。そして、S605 で、普図当否判定 (S603、S604) の結果が、当り (普図当り) か否かを判定し (S605)、外れと判定された場合 (S605 で NO)、停止表示する外れ普通図柄 (普図外れ図柄) を決定し (S606)、処理を終える。一方、S605 で当り (普図当り) と判定された場合 (S605 で YES)、停止表示する当り普通図柄 (普図当り図柄) を決定し (S607)、普図当りフラグを ON にして (S608)、処理を終える。

30

40

【0132】

〔普通図柄乱数シフト処理〕

図 1 7 に示すように、普通図柄乱数シフト処理 (S504) では、まず、普通図柄保留球数を 1 デクリメントする (S701)。次いで、普図保留記憶部における各普図保留の格納場所を、現在の位置から読み出される側に一つシフトする (S702)。そして、普図保留記憶部

50

における最上位の保留記憶の格納場所であるアドレス空間を空(「0」)にして、即ち普図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして(S703)、処理を終える。このようにして、普図保留が保留順に消化されるようにしている。

【0133】

[普通図柄変動中処理]

図18に示すように、普通図柄変動中処理(S404)では、まず、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し(S801)、経過していなければ(S801でNO)、処理を終える。一方、経過していれば(S801でYES)、普通図柄変動停止コマンドをセットする(S802)とともに、普図動作ステータスを「3」にセットする(S803)。そして、普通図柄の変動表示を、普通図柄当否判定用乱数の判定結果に応じた表示結果(当り普通図柄又は外れ普通図柄)で停止させる等のその他の処理を行って(S804)、この処理を終える。

10

【0134】

[普通図柄確定処理]

図19に示すように、普通図柄確定処理(S406)では、まず、普図当りフラグがONであるか否かを判定する(S901)。普図当りフラグがONでなければ(S901でNO)、普図動作ステータスを「1」にセットして(S905)、この処理を終える。一方、普図当りフラグがONであれば(S901でYES)、続いて時短フラグがONであるか否か、すなわち時短状態中か否かを判定する(S902)。そして、時短状態中であれば(S902でYES)、可変入賞装置22(第2始動口21)の開放パターンとして時短状態中の開放パターンをセットする(S903)。時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、2.0秒の開放を3回繰り返す開放パターンである。従って、第2始動口21の開放回数をカウントする第2始動口開放カウンタに「3」をセットする。

20

【0135】

これに対して、非時短状態中であれば(S902でNO)、可変入賞装置22(第2始動口21)の開放パターンとして非時短状態中の開放パターンをセットする(S906)。非時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、0.2秒の開放を1回行う開放パターンである。従って、第2始動口開放カウンタに「1」をセットする。そして、開放パターンのセット(S903、S906)に続いて、普図動作ステータスを「4」にセットし(S904)、この処理を終える。

【0136】

[普通電動役物処理]

図20に示すように、普通電動役物処理(S407)では、まず、普図当り終了フラグがONであるか否かを判定する(S1001)。普図当り終了フラグは、当りとなって実行された補助遊技において、第2始動口21の開放が終了したことを示すフラグである。

30

【0137】

普図当り終了フラグがONでなければ(S1001でNO)、第2始動口21の開放中か否かを判定する(S1002)。開放中でなければ(S1002でNO)、第2始動口21を開放させる時期(タイミング)に至ったか否かを判定し(S1003)、至っていなければ(S1003でNO)、処理を終え、至っていれば(S1003でYES)、第2始動口21を開放させ(S1004)、処理を終える。一方、第2始動口21の開放中であれば(S1002でYES)、第2始動口21を閉鎖させる時期(タイミング)に至ったか否か(すなわち第2始動口21を開放してから予め定められた開放時間が経過したか否か)を判定し(S1005)、至っていなければ(S1005でNO)処理を終え、至っていれば(S1005でYES)、第2始動口21を閉状態(閉鎖)とする(S1006)。

40

【0138】

そして、第2始動口21の閉鎖処理(S1006)に次いで、第2始動口開放カウンタの値を1デクリメントし(S1007)、第2始動口開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S1008)。「0」でなければ(S1008でNO)、再び第2始動口21を開放させるためにそのまま処理を終える。一方「0」であれば(S1008でYES)、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行う(S1009)とともに、普図当り終了フラグをセットして(S1010)処

50

理を終える。尚、第2始動口開放カウンタは、時短状態中であれば第2始動口21の開放（可動部材23の開放動作）が3回なされると「0」になり、非時短状態中であれば第2始動口21の開放が1回なされると「0」になる。

【0139】

これに対して、S1001において普図当り終了フラグがONであれば（S1001でYES）、S903またはS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFにするとともに（S1011）、普図当りフラグをOFFにし（S1012）、普図動作ステータスを「1」にセットして（S1013）処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、普図動作処理（図13）として再び普通図柄待機処理（S402）が実行されることになる。

10

〔普通電動役物処理〕

図20に示すように、普通電動役物処理（S407）ではまず、普図当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S1001）。普図当り終了フラグは、当りとなって実行された補助遊技において、第2始動口21の開放が終了したことを示すフラグである。

【0140】

普図当り終了フラグがONでなければ（S1001でNO）、第2始動口21の開放中か否かを判定する（S1002）。開放中でなければ（S1002でNO）、第2始動口21を開放させる時期（タイミング）に至ったか否かを判定し（S1003）、至っていなければ（S1003でNO）処理を終え、至っていれば第2始動口21を開放させ（S1004）、処理を終える。一方、第2始動口21の開放中であれば（S1002でYES）、第2始動口21を閉鎖させる時期（タイミング）に至ったか否か（すなわち第2始動口21を開放してから予め定められた開放時間が経過したか否か）を判定し（S1005）、至っていなければ（S1005でNO）処理を終え、至っていれば（S1005でYES）第2始動口21を閉状態（閉鎖）とする（S1006）。

20

【0141】

そして第2始動口21の閉鎖処理（S1006）に次いで、第2始動口開放カウンタの値を1デクリメントし（S1007）、第2始動口開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S1008）。「0」でなければ（S1008でNO）、再び第2始動口21を開放させるためにそのまま処理を終える。一方「0」であれば（S1008でYES）、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行う（S1009）とともに、普図当り終了フラグをセットして（S1010）処理を終える。尚、第2始動口開放カウンタは、時短状態中であれば第2始動口21の開放（可動部材23の開放動作）が3回なされると「0」になり、非時短状態中であれば第2始動口21の開放が1回なされると「0」になる。

30

【0142】

これに対してS1001において普図当り終了フラグがONであれば（S1001でYES）、S903又はS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFするとともに（S1011）、普図当りフラグをOFFし（S1012）、普図動作ステータスを「1」にセットして（S1013）処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、普図動作処理（図13）として再び普通図柄待機処理（S402）が実行されることになる。

【0143】

40

〔特図動作処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、普図動作処理（S206）に次いで特図動作処理（S207）を行う。図21に示すように、特図動作処理（S207）では、特別図柄表示器41および大入賞装置（第1大入賞装置31および第2大入賞装置36）に関する処理を5つの段階に分け、それらの各段階に「特図動作ステータス1、2、3、4、5」を割り当てている。そして、特図動作ステータスが「1」である場合（S1101でYES）には特別図柄待機処理（S1102）、特図動作ステータスが「2」である場合（S1101でNO、S1103でYES）には特別図柄変動中処理（S1104）、特図動作ステータスが「3」である場合（S1101、S1103で共にNO、S1105でYES）には特別図柄確定処理（S1106）、特図動作ステータスが「4」である場合（S1101、S1103、S1105で共にNO、S1107でYES）には大当り遊技としての

50

特別電動役物処理 1 (S1108)、特図動作ステータスが「5」である場合 (S1101, S1103, S1105, S1107の全てがNO) には小当り遊技としての特別電動役物処理 2 (S1109)、をそれぞれ行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0144】

[特別図柄待機処理]

図22に示すように、特別図柄待機処理 (S1102) では、まず、第2始動口21の保留球数 (即ち特図2保留球数) が「0」であるか否かを判定する (S1201)。特図2保留球数が「0」である場合 (S1201でYES)、即ち、第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶がない場合には、第1始動口20の保留球数 (即ち特図1保留球数) が「0」であるか否かを判定する (S1206)。そして、特図1保留球数も「0」である場合 (S1206でYES)、即ち、第1始動口20への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶もない場合には、画像表示装置7の表示画面7aを待機画面とする処理中 (客待ち用のデモ画面の実行中) であるか否かを判定し (S1211)、処理中であれば (S1211でYES)、処理を終え、処理中でなければ (S1211でNO)、待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する (S1212)。

【0145】

S1201において特図2保留球数が「0」でない場合 (S1201でNO)、即ち、第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図2当否判定処理 (S1202)、特図2変動パターン選択処理 (S1203)、特図2乱数シフト処理 (S1204)、特図2変動開始処理 (S1205) をこの順に行う。また、特図2保留球数が「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合 (S1201でYES、S1206でNO)、即ち、第2始動口21に係る乱数カウンタ値の記憶はないが、第1始動口20への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図1当否判定処理 (S1207)、特図1変動パターン選択処理 (S1208)、特図1乱数シフト処理 (S1209)、特図1変動開始処理 (S1210) をこの順に行う。このように本実施例では、第1特図保留に基づく第1特別図柄の変動表示は、特図2保留球数が「0」の場合 (S1201でYESの場合) に限って行われる。すなわち第2特図保留の消化 (第2特別図柄の変動表示) は、第1特図保留の消化 (第1特別図柄の変動表示) に優先して実行される。そして、本実施例では、第2特図保留に基づく当否判定の方が、第1特図保留に基づく当否判定よりも、遊技者にとって利益の大きい大当りになりやすくなっている (図8(B)を参照)。

【0146】

[特図2当否判定処理]

図23に示すように、特図2当否判定処理 (S1202) では、まず、判定値として、RAMの特図保留記憶部の最下位の領域 (即ち第2特図保留の1個目に対応するRAM領域) に記憶されている (最も古い記憶の) 特別図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - A) を読み出す (S1301)。次いで、確変フラグがONか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する (S1302)。そして、高確率状態でなければ (S1302でNO)、すなわち通常状態であれば、当り判定テーブル (図8(A)を参照) のうち通常状態用の当り判定テーブル (大当り判定値が「3」、「397」) に基づいて当否判定を行う (S1303)。一方、高確率状態であれば (S1302でYES)、当り判定テーブル (図8(A)を参照) のうち高確率状態用の大当り判定テーブルに基づいて当否判定を行う (S1309)。高確率状態用の大当り判定テーブルでは、大当り判定値が「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

【0147】

当否判定 (S1303, S1309) の結果が「大当り」であると判定した場合 (S1304でYES)、大当り種別決定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - AS) を読み出して、図8(B)に示す大当り種別判定テーブルに基づいて大当り種別を判定し (S1310)、当該大当り種別決定用乱数の値に基づいて大当り図柄を決定し (S1311)、大当りフラグをONにして (S1312)、処理を終える。尚、第1特別図柄に係る当否判定の場合は、第1特別図柄

用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定し、第2特別図柄に係る当否判定の場合は、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定する。そして、第1特別図柄（特図1）の当否判定にて大当りと判定した場合は、15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当り及び2R第4大当りのうち何れかとされ、第2特別図柄（特図2）の当否判定にて大当りと判定した場合は、15R第5大当りまたは15R第6大当りとされる（図8（B）を参照）。

【0148】

このことに対応して、本実施例では、大当りフラグとして、大当りの種別が15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当り、15R第5大当り又は15R第6大当りであった場合にONにする長当りフラグと、2R第4大当りであった場合にONにする短当りフラグと設けている。そして、2R第4大当りとなって短当りフラグがONにされると、2R第4大当り図柄が確定表示するタイミングで、ラウンド表示器45の2R用ランプ（図4を参照）の方が点灯表示される。具体的には、「2R 15R」（例えば、点灯、消灯とする）の様な表示態様となる。また、15R第1～第3大当り、15R第5大当り及び15R第6大当りの何れかとなって長当りフラグがONにされると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、15R用ランプ（図4を参照）の方が点灯表示される。具体的には、「2R 15R」の様な表示態様となる。

10

【0149】

ここで、大当り判定（特別図柄当否判定）や大当り種別決定判定を、夫々「判定」といってもよいし、大当り判定を行い何れの大当り図柄となるかを含めて「判定」といってもよい。また、これらの結果を「判定結果」ということもある。

20

【0150】

一方、当否判定（S1303,S1309）の結果が「大当り」でないと判定した場合（S1304でNO）、小当りであるか否かを判定する（S1305）。すなわち、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND - A）が、小当り判定値である「101」～「105」の何れかと一致するか否かを判定する（図8（A）を参照）。そして、「小当り」でないと判定した場合（S1305でNO）、外れ図柄を決定し（S1308）、処理を終える。つまり、当否判定（S1303,S1309）の結果が「大当り」でもなく「小当り」でもない場合は、その結果は「外れ」となる。一方、小当り判定（S1305）の結果が「小当り」であると判定した場合（S1305でYES）、小当り図柄を決定し（S1306）、小当りフラグをONにして（S1307）、処理を終える。尚、小当りか否かを決める乱数を、特別図柄当否判定用乱数とは別に設けてもよい。

30

【0151】

[特図2 変動パターン選択処理]

特別図柄待機処理（図22）では、特図2当否判定処理（S1202）に次いで、特図2変動パターン選択処理を行う（S1203）。図24及び図25に示すように、特図2変動パターン選択処理（S1203）では、まず、遊技状態が時短状態であるか否か（時短フラグがONであるか否か）を判定する（S1401）。そして、時短状態でなければ（S1401でNO）、すなわち非時短状態であれば、大当りフラグがONであるか否かを判定し（S1402）、ONであれば（S1402でYES）、非時短状態中大当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1403）。尚、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。また、本実施例では、非時短状態中大当り用テーブルは、大当りが長当り（15R大当り）か短当り（2R大当り）かによっても分かれている（図9を参照）。しかし、本処理は、特図2についての変動パターン選択処理であり、特図2の抽選にて当選する大当りには15R第5大当り（長当り）しか存在しない（図6を参照）。したがって、本処理にて参照される箇所は、常に長当りの箇所となり、変動パターンP1またはP2が選択される。尚、非時短状態中大当り用テーブルは、長当り用と短当り用とに分かれていなくてもよい。これは後述の時短状態中大当り用テーブルについても同様である。

40

50

【 0 1 5 2 】

一方、大当りフラグがONでなければ（S1402でNO）、小当りフラグがONであるか否かを判定する（S1405）。そして、小当りフラグがONであれば（S1405でYES）、非時短状態中小当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ小当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1409）。具体的には、本実施例では必ず変動パターンP4が選択される。

【 0 1 5 3 】

また、小当りフラグがONでなければ（S1405でNO）、大当りでもなく小当りでもない外れということになり、この場合、第2特別図柄の保留数が「1」又は「2」であるか否かを判定する（S1406）。ここでいう保留数とは、本処理により変動パターンを決定している情報も含めた記憶数であるので、保留記憶の数は「1」～「4」の何れかの値とされる。そして、S1406で、保留数が「1」又は「2」であると判定した場合（S1406でYES）、非時短状態中第1保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「1, 2」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1407）。本実施例では、変動パターンP5乃至P8の何れかが選択される。

【 0 1 5 4 】

一方、S1406で、保留数が「1」又は「2」でない、すなわち「3」又は「4」であると判定した場合（S1406でNO）、非時短状態中第2保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「3, 4」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1408）。本実施例では、変動パターンP9乃至P12の何れかが選択される。ここで、非時短状態中の第1保留数外れ用テーブルは、第2保留数外れ用テーブルよりも、比較的長時間の変動時間の変動パターンを選択する可能性が高く設定されている。また、選択可能な最短の変動時間（12000ms）も、第2保留数外れ用テーブルのもの（4000ms）よりも長い時間とされている。つまり、外れ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっており、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「1」又は「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。

【 0 1 5 5 】

また、前述のS1401において、遊技状態が時短状態であると判定した場合（S1401でYES）、大当りフラグがONであるか否かを判定する（図25のS1410）。そして、大当りフラグがONであると判定した場合（S1410でYES）、時短状態中大当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。前述したように、本処理は、特図2についての変動パターン選択処理であり、特図2の抽選にて当選する大当りには15R第5大当り（長当り）しか存在しないことから（図6を参照）、S1411では、長当りに対応する変動パターンP13またはP14が選択される。

【 0 1 5 6 】

一方、S1410で大当りフラグがONでないと判定した場合（S1410でNO）、小当りフラグがONであるか否かを判定する（S1412）。そして、小当りフラグがONであれば（S1412でYES）、時短状態中小当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ小当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1416）。具体的には、本実施例では必ず変動パターンP16が選択される。

【 0 1 5 7 】

また、S1412で小当りフラグがONでないと判定した場合（S1412でNO）、すなわち外れの場合、第2特別図柄の保留数が「1」であるか否かを判定する（S1413）。ここでいう保留数も前述と同様であり、保留数は「1」～「4」の何れかの値とされている。そして

、保留数が「1」であると判定した場合（S1413でYES）、時短状態中第3保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「1」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1414）。本実施例では、変動パターンP17乃至P20の何れかが選択される。一方、S1413で、保留数が「1」でない、すなわち、保留数が「2」～「4」の何れかであると判定した場合（S1413でNO）、時短状態中第4保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「2～4」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1415）。本実施例では、変動パターンP21乃至P24の何れかが選択される。

10

【0158】

このように、時短状態中の変動パターンテーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態に該当する部分）では、外れ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が、保留球数「2」～「4」のときに働く。また、大当りのうち長当りに当選した場合に、非時短状態中よりも変動時間の短い変動パターンが選択され易くなっている。つまり、時短状態中の変動パターンテーブルは、非時短状態中の変動パターンテーブルよりも特別図柄の変動時間の平均値が短くなるようなテーブルとなっている。これにより、時短状態においては、非時短状態（通常状態）に比して、特図保留の消化スピードが早まる（時短中の遊技が迅速に進行していく）ものとなっている。

20

【0159】

以上のようにして変動パターンの選択を行った後は、図24に示すその他の処理（S1404）を行って、本処理を終える。尚、その他の処理（S1404）では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド（特図2対応の変動パターン指定コマンド）をRAMの出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）によりサブ制御基板90に送られる。

【0160】

〔特図2乱数シフト処理〕

図26に示すように、特図2乱数シフト処理（S1204）では、まず、特図2保留球数を1デクリメントする（S1501）。次いで、第2特図保留記憶部における各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側（例えば第2特図保留記憶部がアドレス「0000」～「0003」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0000」側）にシフトする（S1502）。そして、第2特図保留記憶部の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第2特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして（S1503）、この処理を終える。

30

【0161】

特図2乱数シフト処理（S1204）を実行した後は、図22に示す特別図柄待機処理（S1102）の中の特図2変動開始処理（S1205）を実行する。特図2変動開始処理（S1205）では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。

【0162】

また、図22の特別図柄待機処理（S1102）において、特図2保留球数が「0」であり、かつ、特図1保留球数が「0」でない場合（S1201でYES、S1206でNO）には、特図1当否判定処理（S1207）、特図1変動パターン選択処理（S1208）、特図1乱数シフト処理（S1209）、特図1変動開始処理（S1210）をこの順に行う。

40

【0163】

〔特図1当否判定処理〕

図27に示すように、特図1当否判定処理（S1207）では、図23に示した特図2当否判定処理（S1202）と同様の流れで処理（S1601～S1612）を行う。従って本処理の詳細な説明は省略する。

【0164】

50

但し、本処理は特図 1 に関する処理であるので、S1601では、R A M の第 1 特図保留記憶部の最下位の領域（即ち第 1 特図保留の 1 個目に対応する R A M 領域）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - A）を読み出す。また S1610 における大当りの種別判定では、1 5 R 第 1 大当り、1 5 R 第 2 大当り、1 5 R 第 3 大当り及び 2 R 第 4 大当りのいずれとも判定される可能性がある（図 8（B））。図 8（B）の第 1 特別図柄（特図 1）の欄に示すように、各大当りの振分率は、1 5 R 第 1 大当りが 4 0 %、1 5 R 第 2 大当りが 2 0 %、1 5 R 第 3 大当りが 3 0 %、2 R 第 4 大当りが 1 0 %となっている。この大当りの種別判定で 1 5 R 第 1 大当り、1 5 R 第 2 大当り及び 1 5 R 第 3 大当りの何れかと判定した場合には、S1612において大当りフラグとして長当りフラグを O N する。一方、2 R 第 4 大当りと判定した場合には、S1612において大当りフラグとして短当りフラグを O N する。

10

【 0 1 6 5 】

〔 特図 1 変動パターン選択処理 〕

図 2 8 及び図 2 9 に示すように、特図 1 変動パターン選択処理（S1208）では、図 2 4 及び図 2 5 に示した特図 2 変動パターン選択処理（S1203）と同様の流れで処理（S1701 ~ S1720）を行う。従って本処理の詳細な説明は割愛する。

【 0 1 6 6 】

但し、本処理は特図 1 に関する処理であるので、S1702（図 2 8）で YES の場合（すなわち大当りフラグが O N の場合）には、さらに大当りの種別が 1 5 R 大当り（1 5 R 第 1 大当り、1 5 R 第 2 大当り、1 5 R 第 3 大当りのいずれか）であるか否かを判定する（S1703）。そして、1 5 R 大当り（長当り）である場合には（S1703で YES）、非時短状態中 1 5 R 大当り用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ長当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1704）。具体的には、変動パターン P 1 または P 2 が選択される。

20

【 0 1 6 7 】

一方、S1703において 1 5 R 大当りでないと判定した場合（S1703で NO）、即ち 2 R 第 4 大当り（短当り）である場合には、非時短状態中 2 R 大当り用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ短当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1706）。具体的には、変動パターン P 3 が選択される。

30

【 0 1 6 8 】

また、この特図 1 変動パターン選択処理では、S1712（図 2 9）で YES の場合（すなわち大当りフラグが O N の場合）にも、さらに大当りの種別が 1 5 R 大当り（1 5 R 第 1 大当り、1 5 R 第 2 大当り、1 5 R 第 3 大当りのいずれか）であるか否かを判定する（S1713）。そして 1 5 R 大当り（長当り）である場合には（S1713で YES）、時短状態中 1 5 R 大当り用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ長当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1714）。具体的には、変動パターン P 1 3 または P 1 4 が選択される。

40

【 0 1 6 9 】

一方、S1713において 1 5 R 大当りでないと判定した場合（S1713で NO）、即ち 2 R 第 4 大当り（短当り）である場合には、時短状態中 2 R 大当り用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ短当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1715）。具体的には、変動パターン P 1 5 が選択される。

【 0 1 7 0 】

この特図 1 変動パターン選択処理において、変動パターンの選択を行った後は、その他の処理（S1705、図 2 8）を行って、この処理を終える。その他の処理（S1705）では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド（特図 1 対応の変動パターン指定コマンド）を R A M の出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンド

50

は、後述の変動開始コマンドに含まれて、出力処理（S201）によりサブ制御基板 90 に送られる。

【0171】

〔特図1乱数シフト処理〕

図30に示すように、特図1乱数シフト処理（S1209）ではまず、特図1保留球数を1デクリメントする（S1801）。次いで、第1特図保留記憶部における各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側にシフトする（S1802）。そして、第1特図保留記憶部の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第1特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして（S1803）、この処理を終える。

【0172】

特図1乱数シフト処理（S1209）を実行した後は、図22の特図1変動開始処理（S1210）を実行する。特図1変動開始処理（S1210）では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。

【0173】

〔特別図柄変動中処理〕

図31に示すように、特別図柄変動中処理（S1104）では、まず、特別図柄の変動時間（図22のS1203又はS1208で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図9を参照）が経過したか否かを判定する（S1901）。そして、変動時間が経過していないと判定した場合（S1901でNO）、処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

【0174】

一方、変動時間が経過したと判定した場合（S1901でYES）、変動停止コマンドをセットする（S1902）。そして、確変フラグがONであるか否かを判定し（S1903）、ONであれば（S1903でYES）、確変カウンタを1減算し（S1904）、確変カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S1905）。S1905で確変カウンタが「0」であると判定した場合、確変フラグをOFFし、S1907の処理に移行する。一方、確変フラグがONでないと判定した場合（S1903でNO）、または確変カウンタが「0」でないと判定した場合（S1905でNO）、S1907の処理に移行する。

【0175】

そしてS1907では、時短フラグがONであるか否かを判定し（S1907）、時短フラグがONであると判定した場合（S1907でYES）、時短状態中に実行した特別図柄の変動表示回数をカウントする時短カウンタの値を1減算し（S1908）、時短カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（S1909）、「0」であれば（S1909でYES）、時短フラグをOFFにし（S1910）、S1911の処理に進む。また、時短フラグがONでないと判定した場合（S1907でNO）、または時短カウンタの値が「0」でないと判定した場合（S1909でNO）、S1911の処理に進む。S1911では、特図動作ステータスを「3」にセットする（S1911）。そして、特別図柄の変動表示を、特別図柄当否判定乱数及び大当り種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させる等のその他の処理を行い（S1912）、この処理を終える。

【0176】

〔特別図柄確定処理〕

図32に示すように、特別図柄確定処理（S1106）ではまず、大当りフラグがONであるか否かを判定する（S2001）。大当りフラグがONであれば（S2001でYES）、続いて大当りの種別が15R大当り（15R第1大当り、15R第2大当り、15R第3大当り及び15R第5大当りのいずれか）であるか否かを判定する（S2002）。そして、15R大当りであれば（すなわち長当りフラグがONであれば）、大当り遊技中に実行するラウンド（1ラウンド1回開放の態様では、1回のラウンドは大入賞口の開放から閉鎖まで）の回数をカウントするラウンドカウンタの値を「15」にセットするとともに、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放パターンとして（図6を参照）、15R第1大当りであれば15R第1大当り用の開放パターン、15R第2大当りであれば15R第2大当り用の開放パターン、15R第3大当りであれば15R第3大当り用の開放パタ

10

20

30

40

50

ーン、15R第5大当りであれば15R第5大当り用の開放パターン、15R第6大当りであれば15R第6大当り用の開放パターンを、それぞれセットする(S2003)。

【0177】

一方、S2002において15R大当りでないと判定した場合(すなわち短当りフラグがONである場合)、大当り種別は2R第4大当りということになるため、ラウンドカウンタの値を「2」にセットするとともに、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)の開放パターンとして、2R第4大当り用の開放パターン(図6を参照)をセットする(S2004)。

【0178】

S2003又はS2004の処理を終えたら、大当り遊技を開始するべく、大当りのオープニングコマンドをセットするとともに(S2005)、大当り遊技のオープニング演出を開始し(S2006)、特図動作ステータスを「4」にセットする(S2007)。

【0179】

また、S2001において大当りフラグがONでないと判定した場合(S2001でNO)、小当りフラグがONであるか否かを判定する(S2008)。その結果、小当りフラグがONであれば(S2008でYES)、小当り遊技中における大入賞口(第2大入賞口35)の開放回数をカウントする小当り用開放カウンタの値を「2」にセットするとともに、大入賞口(第2大入賞口35)の開放パターンとして、小当り用の開放パターン(図6を参照)をセットする(S2009)。そして、小当り遊技を開始するべく、小当りのオープニングコマンドをセットするとともに(S2010)、小当り遊技のオープニング演出を開始し(S2011)、特図動作ステータスを「5」にセットする(S2012)。尚、S2008において小当りフラグがONでなければ(S2008でNO)、大当り遊技も小当り遊技も開始しないため、特図動作ステータスを「1」にセットし、処理を終える。

【0180】

[特別電動役物処理1(大当り遊技)]

図33に示すように、特別電動役物処理1(S1108)ではまず、確変フラグがONか否かを判定し(S2101)、ONと判定した場合(S2101でYES)、確変フラグをOFFする(S2102)。また、時短フラグがONか否かを判定し(S2103)、ONと判定した場合(S2103でYES)、時短フラグをOFFする(S2104)。つまり、大当り遊技の実行中は、低確率状態かつ非時短状態に制御される。本実施例では非時短状態時は常に低ベース状態であるので、大当り遊技の実行中は低確低ベース状態に制御されることにもなる。

【0181】

次に、大当り終了フラグがONであるか否かを判定する(S2105)。大当り終了フラグは、大当り遊技において大入賞口(第1大入賞口30及び第2大入賞口35)の開放が全て終了(大当り遊技が終了)したことを示すフラグである。大当り終了フラグがONでなければ(S2105でNO)、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)の開放中か否かを判定する(S2106)。開放中でなければ(S2106でNO)、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)を開放させる時期(タイミング)に至ったか否か、すなわち大当りのオープニングの時間が経過して1ラウンド目を開始する時期に至ったか、又は、ラウンド間のインターバルの時間が経過して次ラウンド(次の開放)を開始する時期に至ったか否かを判定する(S2107)。これは、前述した大当り種別毎に設定した大入賞口開放パターンに基づいて判定する。例えば、1ラウンド目の開始前であれば、オープニング期間が終了して1ラウンド目の最初の開放処理を実行するタイミングであるか否かによって判定する。また、既に1ラウンド目を開始した後であれば、前のラウンドが終了し、かつ、所定のインターバル期間が終了している否かによって判定する。尚、ラウンドを、単に「R」ともいい、「ラウンド遊技」ともいう。

【0182】

S2107の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、S2107の判定結果がYESであれば、実行されるラウンドが1ラウンド目及び2ラウンド目の何れかのラウンドに該当するか否か、すなわち、Vラウンドであるか否かを判定する(S2108)。これは、大当

り種別毎に、ラウンドカウンタの値を用いて判定してもよいし、別途実行するラウンドが何ラウンド目かをカウントするラウンドカウンタを設けて判定してもよい。実行されるラウンドがVラウンドでない場合（S2108でNO）、すなわち、3～15ラウンドの何れかである場合、S2110に進んで、大当りの種類に応じた開放パターン（図6参照）に従って第1大入賞口30を開放させるべく、第1大入賞装置31を作動させる。一方、実行されるラウンドがVラウンド（1ラウンド目又は2ラウンド目）であると判定した場合（S2108でYES）、V有効期間設定処理（S2109）を行ってからS2110に進んで、大当りの種類に応じた開放パターン（図6を参照）に従って第2大入賞口35を開放させるべく、第2大入賞装置36を作動させる。また、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を開放する際、すなわちラウンドを開始する際には、対応するラウンドのラウンド開始コマンドをセットする。例えば、1ラウンド目の開始であれば「1R開始コマンド」、2ラウンド目の開始であれば「2R開始コマンド」のように、開始するラウンドを特定可能なラウンド開始コマンドをセットする。セットしたラウンド開始コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。

10

20

30

40

50

【0183】

V有効期間設定処理（S2109）では、Vラウンド（本実施例では1ラウンド又は2ラウンド）における第2大入賞口35の開放中及び第2大入賞口35の閉鎖後の数秒間を、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定する期間（第1期間に相当）に設定する。尚、本実施例ではこれ以外の期間（小当り中や特別遊技を実行していないときも含む）は、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定する期間（第2期間に相当）に設定している。ここで、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定するというのは、特定領域センサ39aによる遊技球の検知に基づいてVフラグをONする（後述の特定領域センサ検知処理のS2401～S2403を参照）ということであり、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定するというのは、特定領域センサ39aによる遊技球の検知があってもVフラグをONにしないということである。

【0184】

ここで、特定領域センサ39aによって遊技球が検知され、VフラグがONになったタイミングで、遊技状態表示器46を所定の表示態様とし、大当り遊技終了後の遊技状態が高確率状態となることを報知する。具体的には、遊技状態表示器46は「a1a2a3」の3個のLEDで構成されている。そして、本実施例では、通常状態（低確率状態）においては、「a1 a2 a3」（例えば、：消灯、：点灯）の表示態様とされる。また、大当り遊技中の特定領域センサ39aによって遊技球が検知され、VフラグがONになったタイミングで、「a1 a2 a3」の表示態様とされる。そして、大当り遊技が終了し、遊技状態が高確率状態に設定されると「a1 a2 a3」の表示態様とされる。また、遊技状態表示器46の点灯制御タイミングはこのようなタイミングに限定されず、大当り遊技中は、遊技球が特定領域を通過しても「a1 a2 a3」の表示態様のままとし、大当り遊技終了後の高確率状態へ移行するタイミングで「a1 a2 a3」とし、高確率状態から低確率状態に移行するタイミングで「a1 a2 a3」の表示態様としてもよい。

【0185】

すなわち、後述の特定領域センサ検知処理（S208）では、V有効期間中のV通過（特定領域39への遊技球の通過）の検知時のみVフラグをONし、V有効期間外（V無効期間中）のV通過検知時にはVフラグをONしないこととしている。尚、VフラグがONである場合には、確変フラグがONされる、すなわち大当り遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される（後述の遊技状態設定処理を参照）。このようにすることで、不正行為によるV通過に基づいてVフラグがONされることのないように、すなわち不正に高確率状態に設定されることのないようにしている。

【0186】

また、大当り遊技のVラウンド（1R目または2R目）でV通過があれば、当該大当り遊技終了後の遊技状態を高確率状態に設定する一方、小当り遊技中にV通過があっても、

小当り遊技前の遊技状態が通常状態であれば、その小当り遊技終了後の遊技状態も通常状態とし、小当り遊技前の遊技状態が高確率状態であれば、その小当り遊技終了後の遊技状態も高確率状態とする。つまり、小当り遊技の前後で当否判定確率を変化させないようにしている。

【 0 1 8 7 】

尚、本実施例では、V有効期間設定処理（S2109）において、15R第2，第3大当りである場合にも特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定する期間（第1期間）に設定するが、他の態様として、15R第2，第3大当りの場合は、Vラウンドにおいて第1期間を設定しないものとしてもよい。すなわち、15R第2，第3大当りの場合はVラウンドを第2期間に設定するようにしてもよい。15R第2，第3大当りに係る大当り遊技では、第2大入賞口35の開放時間を0.1秒と極短時間に設定しているため遊技球が第2大入賞口35へ入球する可能性は限りなく低い。第2期間に設定しておけば、万が一入球した場合でもVフラグがONになることはない。これにより、不正にVフラグをONにしたり、まれな入球によりVフラグがONになったりしてしまうのを防止することができる。尚、本実施例では1ラウンドと2ラウンドをVラウンドとし、当該Vラウンドにおいて特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効としているが、Vラウンドの場所はこれに限らなくてもよい。

【 0 1 8 8 】

S2106において大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中であれば（S2106でYES）、そのラウンドにおける大入賞口への入球個数が規定の最大入球個数（本実施例では1ラウンド当り10個）に達しているか否かを判定する（S2111）。規定入球個数に達していなければ（S2111でNO）、大入賞口を閉鎖させる時期（タイミング）に至ったか否か、すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間（図6を参照）が経過したか否かを判定する（S2112）。そして、大入賞口の開放時間が経過していなければ（S2112でNO）、処理を終える。

【 0 1 8 9 】

これに対して、規定入球個数に達している場合（S2111でYES）、又は大入賞口の開放時間が経過した場合（S2112でYES）、すなわち2つのラウンド終了条件のうちのいずれかが成立した場合には、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖する（S2113）。そして、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（S2114）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2115）。「0」でないと判定した場合（S2115でNO）、次のラウンドを開始するため、処理を終える。また、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖する際、すなわちラウンドを終了する際には、対応するラウンドのラウンド終了コマンドをセットする。例えば、1ラウンド目の終了であれば「1R終了コマンド」、2ラウンド目の終了であれば「2R終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドをセットする。このセットしたラウンド終了コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。尚、ラウンド終了コマンドは、大当り遊技の最終ラウンドを除くラウンドの終了の際、すなわち、S2115でラウンドカウンタの値が「0」でないと判定した場合に送信される。例えば、実行する大当り遊技のラウンド数が15R大当り遊技であれば、14Rの終了まではラウンド終了コマンドが送信されるが、15Rの終了に際しては送信されない。最終ラウンドの終了に際しては、後述するS2116の処理でセットするエンディングコマンドが送信されるからである。

【 0 1 9 0 】

一方、ラウンドカウンタの値が「0」とであると判定した場合（S2115でYES）、大当り遊技を終了させる大当り終了処理として、大当りのエンディングコマンドをセットするとともに（S2116）、大当りのエンディング演出を開始する（S2117）。そして、大当り終了フラグをセットし（S2118）、処理を終える。尚、ラウンドカウンタは、長当り（15R大当り）であれば大入賞口の開放が15回実行されると「0」になり、短当り（2R大当り）であれば大入賞口の開放が2回実行されると「0」になる。

【 0 1 9 1 】

また、S2105において大当り終了フラグがONであると判定した場合（S2105でYES）、最終ラウンドが終了しているので、大当りのエンディング演出の実行時間（エンディング時間）が経過したか否かを判定し（S2119）、エンディング時間が経過していなければ（S2119でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば（S2119でYES）、大当り終了フラグをOFFにした後（S2120）、後述の遊技状態設定処理（S2121）を行う。そして、大当りフラグをOFFにし（S2122）、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2123）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図動作処理（S207）として再び特別図柄待機処理（S1102）が実行されることになる。以上の特別電動役物処理1（S1108）を実行する遊技制御用マイコン81は「特別遊技実行手段」として機能するものといえる。

10

【 0 1 9 2 】

〔 遊技状態設定処理 〕

図34に示すように、遊技状態設定処理（S2121）ではまず、VフラグがONであるかどうかを判定する（S2201）。Vフラグは後述の特定領域センサ検知処理（図36）にてONされるフラグである。そして、VフラグがONであれば（S2201でYES）、確変フラグをONにするとともに（S2202）、確変カウンタに「100」をセットし（S2203）、VフラグをOFFにし（S2204）、S2205の処理に進む。一方、VフラグがOFFであれば（S2201でNO）、確変フラグをONにすることなく、S2205の処理に進む。すなわち、本パチンコ遊技機1では、この遊技状態設定処理においてVフラグがONになっているか否かに基づいて、大当り遊技終了後の遊技状態を高確率状態に設定するか否かを決めている。

20

【 0 1 9 3 】

S2205では、終了した大当り遊技（今回実行した大当り遊技）が15R大当りであるかどうかを判定する。そして、15R大当りであると判定した場合（S2205でYES）、その15R大当りが15R第3大当りであるか否かを判定し（S2206）、15R第3大当りであれば（S2206でYES）、そのまま処理を終え、15R第3大当りでない、すなわち、15R第1、第2、第5大当りの何れかであれば（S2206でNO）、時短フラグをONにするとともに（S2207）、時短カウンタに「100」をセットし（S2208）、処理を終える。ここで、今回の大当り遊技が15R第1大当り又は15R第5大当りに係るものであれば、当該大当り遊技中に遊技球が特定領域39（V通過）を通過してVフラグがONになっている筈なので（S2201でYES）、この場合の大当り遊技終了後の遊技状態は高確高ベース状態になる。また、今回の大当り遊技が15R第2大当りに係るものであれば、当該大当り遊技中にV通過せずVフラグがONになっていない筈なので（S2201でNO）、この場合の大当り遊技終了後の遊技状態は低確高ベース状態になる。また、今回の大当り遊技が15R第3大当りに係るものであれば、当該大当り遊技中にV通過せずVフラグがONになっていない筈なので（S2201でNO）、この場合の大当り遊技終了後の遊技状態は低確低ベース状態になる。

30

【 0 1 9 4 】

一方、S2205で、終了した大当り遊技（今回実行した大当り遊技）が15R大当りでない、すなわち、2R第4大当りであると判定した場合（S2205でNO）、今回の大当り遊技開始前の遊技状態、すなわち2R第4大当りとなった際の遊技状態が時短状態であったか否かを判定し（S2209）、時短状態でなかったと判定した場合（S2209でNO）、時短フラグをONにすることなく、そのまま処理を終える。これにより、今回の大当り遊技でVフラグがONにならなかった場合（S2201でNO）、大当り遊技終了後の遊技状態は低確低ベース状態となり、今回の大当り遊技でVフラグがONになった場合（S2201でYES）、大当り遊技終了後の遊技状態は高確低ベース状態となる。

40

【 0 1 9 5 】

一方、S2209で、2R第4大当りとなった際の遊技状態が時短状態であったと判定した場合（S2209でYES）、時短フラグをONにするとともに（S2207）、時短カウンタに「100」をセットし（S2208）、処理を終える。これにより、今回の大当り遊技でVフラグ

50

がONにならなかった場合（S2201でNO）、大当り遊技終了後の遊技状態は低確高ベース状態となり、今回の大当り遊技でVフラグがONになった場合（S2201でYES）、大当り遊技終了後の遊技状態は高確高ベース状態となる。

【0196】

尚、高確高ベース状態、低確高ベース状態および高確低ベース状態は、いずれも、特別図柄が100回変動表示すること、及び、次の大当りが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。

【0197】

また、2R第4大当りに係る大当り遊技開始前の遊技状態が時短状態かどうかを判定する処理（S2209）を行うのは、当該大当り遊技前後の時短機能および高ベース機能の作動状態を、小当りが発生した場合の状態（条件）と同じにするためである。これらの作動状態が2R第4大当りの場合と小当りの場合とで異なっていると、大入賞口の開放パターンで何れの当りかを認識し難くしたとしても、その後の遊技状態（時短機能および高ベース機能の作動状態）によって、何れの当りかが容易に判別可能となってしまうからである。これにより、2R第4大当りと小当りとを大入賞口の開放パターンによって判別し難くすると共に、その後の時短機能や高ベース発生機能の作動状態によっても判別し難くするものとしている。

【0198】

[特別電動役物処理2（小当り遊技）]

図35に示すように、特別電動役物処理2（S1109）ではまず、小当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S2301）。小当り終了フラグは、小当り遊技において第2大入賞口35の開放が全て終了したことを示すフラグである。小当り終了フラグがONでなければ（S2301でNO）、第2大入賞口35の開放中か否かを判定する（S2302）。開放中でなければ（S2302でNO）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を開放させる時期（タイミング）に至ったか否か、すなわち小当りのオープニングの時間が経過して1回目の開放を開始する時期に至ったか、又は、複数回にわたる開放の間のインターバルの時間が経過して次の開放を開始する時期に至ったか否かを判定する（S2303）。S2303の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、S2303の判定結果がYESであれば、V無効期間設定処理（S2304）を行ってから、S2305に進み、小当りの開放パターン（図6参照）に従って第2大入賞口35を開放させるべく第2大入賞装置36を作動させる。

【0199】

V無効期間設定処理（S2304）では、小当り遊技における第2大入賞口35の開放中および第2大入賞口35の閉鎖後の数秒間を、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定する期間（第2期間）に設定する。また、本実施例では、前述のV有効期間設定処理（S2109）で有効期間に定める期間以外の期間は無効期間（第2期間）とされている。従って、このV無効期間設定処理では、有効期間となっていないか、すなわち無効期間に設定されているかを確認する。具体的には、V有効期間の経過をカウントダウンにて計測するVタイマ（主制御基板80のRAMに設けられている）が「0」（すなわち有効期間無しの状態）に設定されているかを確認する。Vタイマが「0」でなければVタイマに「0」をセットする。尚、Vタイマが「0」か否かを確認することなく、Vタイマに「0」をセットする即ち有効期間無しの状態に設定するようにしてもよい。これにより、小当り遊技中にV通過があっても、小当り遊技開始前の遊技状態が通常状態であれば、その小当り遊技終了後の遊技状態は高確率状態に移行しないようになる。尚、本実施例では、前述のV有効期間設定処理（S2109）で有効期間に定める期間以外の期間は無効期間であるため、S2304の処理を省略してもよい。

【0200】

S2302において第2大入賞口35の開放中であれば、（S2302でYES）、2回の開放中における第2大入賞口35への入球個数、すなわち2回の開放において入球した遊技球を全て足した数が、規定の最大入球個数（本実施例では10個）に達しているか否かを判定する（S2306）。規定入球個数に達していなければ（S2306でNO）、第2大入賞口35を閉鎖

させる時期に至ったか否か、すなわち第 2 大入賞口 3 5 を開放してから所定の開放時間（図 6 参照）が経過したか否かを判定する（S2307）。そして、第 2 大入賞口 3 5 の開放時間が経過していなければ（S2307でNO）、処理を終える。

【 0 2 0 1 】

これに対して、2 回の開放中における第 2 大入賞口 3 5 への入球個数が規定入球個数に達している場合（S2306でYES）、第 2 大入賞口 3 5 を閉鎖し（S2314）、S2311の小当たり終了処理に移行する。一方、S2307で、第 2 大入賞口 3 5 の開放時間が経過したと判定した場合（S2307でYES）には、第 2 大入賞口 3 5 を閉鎖する（S2308）。そして、小当たり用開放カウンタの値を 1 デクリメントし（S2309）、小当たり用開放カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する（S2310）。S2310で「 0 」でないと判定した場合（S2310でNO）、次の開放を開始するため、そのまま処理を終える。

10

【 0 2 0 2 】

一方、S2310で「 0 」であると判定した場合（S2310でYES）、S2311の小当たり終了処理に移行する。S2311では、小当たり遊技を終了させる小当たり終了処理として、小当たりのエンディングコマンドをセットするとともに（S2311）、小当たりのエンディング演出を開始する（S2312）。そして、小当たり終了フラグをセットし（S2313）、処理を終える。尚、小当たり用開放カウンタは、第 2 大入賞口 3 5 の開放が 2 回なされると「 0 」になる。

【 0 2 0 3 】

S2301において、小当たり終了フラグがONであれば（S2301でYES）、2 回の開放が終了しているので、小当たりのエンディングの時間が経過したか否かを判定し（S2315）、エンディング時間が経過していなければ（S2315でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば（S2315でYES）、小当たり終了フラグをOFFにするとともに（S2316）、小当たりフラグをOFFにし（S2317）、さらに、特図動作ステータスを「 1 」にセットし（S2318）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図動作処理（S207）として再び特別図柄待機処理（S1102）が実行されることになる。

20

【 0 2 0 4 】

尚、小当たり遊技の開始に際して確変フラグや時短フラグをONからOFFに切り変えることはしない。また、小当たり遊技の終了に際しては、遊技状態設定処理（S2121、図 3 6）を行わない。すなわち、本パチンコ遊技機 1 では、小当たり遊技の実行前と実行後において遊技状態を変化させない。以上の特別電動役物処理 2（S1109）を実行する遊技制御用マイコン 8 1 は「小利益特別遊技実行手段」として機能するといえる。

30

【 0 2 0 5 】

〔 特定領域センサ検知処理 〕

図 1 1 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 は、特図動作処理（S207）に次いで特定領域センサ検知処理（S208）を行う。図 3 6 に示すように、特定領域センサ検知処理（S208）では、まず、特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があったか否かを判定し（S2401）、検知がないと判定した場合（S2401でNO）、処理を終了する。一方、S2401で検知があると判定した場合（S2401でYES）、V有効期間中か否かを判定する（S2402）。V有効期間は、前述の特別電動役物処理 1（S1108）におけるV有効期間設定処理（S2109）にて設定される期間である。本実施例では、V有効期間は、大当たり遊技における 1 ラウンド目と 2 ラウンド目に設定される。

40

【 0 2 0 6 】

また、S2402でV有効期間中であると判定した場合（S2402でYES）、VフラグをONにすると共に（S2403）、現在実行中の大当たり遊技が 2 R 大当たり（2 R 第 4 大当たり）であるか否かを判定する（S2404）。そして、2 R 大当たりでないと判定した場合（S2404でNO）、すなわち 1 5 R 大当たりであれば、第 1 V 通過コマンドをセットし（S2405）、処理を終える。一方、2 R 大当たりであると判定した場合（S2404でYES）、第 2 V 通過コマンドをセットし（S2406）、処理を終える。主制御基板 8 0 の CPU は、所定のタイミングでこの V 通過コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信し、サブ制御基板 9 0 は受信した V 通過コマンドの種別によって、演出図柄表示領域等で遊技演出を実行する。

50

【 0 2 0 7 】

また、S2402でV有効期間中でないと判定した場合（S2402でNO）、VフラグをONにすることなく、第3V通過コマンドをセットし（S2407）、処理を終える。尚、第1V通過コマンドは、サブ制御基板90にV通過の報知制御を行わせるためのコマンドである。これに対して、第2V通過コマンド及び第3V通過コマンドは、サブ制御基板90にV通過の報知制御を原則行わせないためのコマンドである。また、遊技制御用マイコン81は、このような特定領域センサ検知処理（S208）やV有効期間設定処理（S2109）を実行することにより、特定領域39への遊技球の通過の有効無効を切り替える手段（特定領域状態切替手段）として機能する。

【 0 2 0 8 】

〔 保留球数処理 〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特定領域センサ検知処理（S208）に次いで保留球数処理（S209）を行う。図37に示すように、保留球数処理（S209）では、まず、主制御基板80のRAMに記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数及び普通図柄保留球数を読み出す（S2501）。次いで、その保留球数のデータ（その保留球数情報をサブ制御基板90等へ送信するための保留球数コマンド）を、RAMの出力バッファにセットする（S2502）。この保留球数に係るデータ（保留球数コマンド）は、次回の割り込み処理（S105）での出力処理（S201）によって出力され、割り込み処理毎に、保留球数に係るデータ（保留球数コマンド）の出力バッファへのセット（S2502）と、出力処理（S201）とが順次行われる。

【 0 2 0 9 】

この保留球数コマンドを受信したサブ制御部90は、受信した保留球数コマンドに基づいて特図保留球数に増減が生じたと判断した場合、これに応じて、画像表示装置7の表示画面7aにおける演出保留表示領域（第1演出保留表示領域9c、第2演出保留表示領域9d）の表示内容を更新する。具体的には、例えば、特図1保留球数が「3」から「4」に1増加した場合、その増加した分の特図1保留球数「4」に対応する第1演出保留9aを第1演出保留表示領域9cに追加表示する。また、特図1保留球数が「2」から「1」に1減少した場合（つまり、第1特図保留が消化された場合）、第1演出保留表示領域9cの左端（特図1保留球数「1」に対応する箇所、図3を参照）に表示されている第1演出保留9aを消去するか、または、図示しない当該変動保留表示領域に移動して表示し、これに伴って、第1演出保留表示領域9cに表示されている第1演出保留9aを左側に1つ移動（シフト）する。一方、第2演出保留9b（第2特図保留）についても、第1演出保留9a（第1特図保留）と同様に表示内容を更新することができる。

【 0 2 1 0 】

尚、特図保留球数が加算された際の特図保留球数のデータ、すなわち始動入球（始動入賞）の発生に伴う特図保留球数のデータについては、前述の始動入球コマンドに含めるか、加算後（始動入球後）の特図保留球数を示す保留球数コマンドを始動入球コマンドとともに出力バッファにセットするものとしてもよい。また、特図保留球数が減算された際の保留球数のデータ、すなわち特別図柄の変動開始（特図保留の消化）に伴う特図保留球数のデータについては、前述の変動開始コマンドに含めるか、減算後（特図保留消化後）の特図保留球数を示す保留球数コマンドを変動開始コマンドとともに出力バッファにセットするものとしてもよい。

【 0 2 1 1 】

〔 電源断監視処理 〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、保留球数処理（S209）に次いで電源断監視処理（S210）を行う。図38に示すように、電源断監視処理（S210）では、まず、電源断信号の入力の有無を判定し（S2601）、入力があれば（S2601でYES）、現在の遊技機の状態（確変かどうか、当り遊技中かどうか、保留球数はいくつ、確変・時短の残り変動回数はいくつ）に関するデータをRAMに記憶するとともに（S2602）、電源断フラグをONし（S2603

）、その後は割り込み処理（図 1 1）に戻ることなくループ処理をする。

【 0 2 1 2 】

〔サブ制御メイン処理〕

次に、図 3 9 ~ 図 5 1 に基づいて、演出制御用マイコン 9 1 の動作（サブ制御部 9 0 による制御処理）について説明する。尚、演出制御用マイコン 9 1 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ、タイマ等は、サブ制御基板 9 0（サブ制御部）の R A M に設けられている。サブ制御基板 9 0 に備えられた演出制御用マイコン 9 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、サブ制御基板 9 0 の R O M から図 3 9 に示すサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず、C P U 初期化処理を行う（S4001）。C P U 初期化処理（S4001）では、スタックの設定、定数設定、C P U 9 2 の設定、S I O、P I O、C T C（割り込み時間用コントローラ）等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

10

【 0 2 1 3 】

続いて、S4002で、電源断信号が O N でかつサブ制御基板 9 0 の R A M の内容が正常であるか否かを判定する（S4002）。そして、この判定結果が N O であれば（S4002でN O）、サブ制御基板 9 0 の R A M の初期化をし（S4003）、S4004に進む。一方、判定結果が Y E S であれば（S4002でYES）、サブ制御基板 9 0 の R A M を初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号が O N でない場合、又は電源断信号が O N であっても R A M の内容が正常でない場合には（S4002でN O）、サブ制御基板 9 0 の R A M を初期化するが、停電などで電源断信号が O N となったが R A M の内容が正常に保たれている場合には（S4002でYES）、R A M を初期化せず、R A M にバックアップしたデータに基づいて情報を復元する。R A M を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。

20

【 0 2 1 4 】

尚、このS4001~S4003は、電源投入後に（電源投入に際して）一度だけ実行され、それ以降は実行されない。また、本実施例 1 では、演出制御用マイコン 9 1 においても、図 1 1 に示す遊技制御用マイコン 8 1 による電源断監視処理（S209）と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号が O N になると、そのときの演出制御に係るデータがサブ制御基板 9 0 の R A M に記憶されるものとなっている。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされるものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時（電断復帰時）に、サブ制御基板 9 0 の R A M の初期化（S4003）が行われないうちに、演出制御用マイコン 9 1 による演出制御の状態は電源断発生前の状態に復帰する。

30

【 0 2 1 5 】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する（S4005）。乱数シード更新処理（S4005）では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値は、サブ制御基板 9 0 の R A M の所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。演出決定用乱数には、実行する演出図柄遊技演出の態様（変動演出パターン）を決定する変動演出決定用乱数や、予告演出を決定する予告演出決定用乱数、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板 8 0 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。尚、乱数の更新に際して、乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板 8 0 から始動入球があった旨を通知する制御信号（始動入球コマンド）が送信されてきたときや、主制御基板 8 0 から変動開始を通知する制御信号（変動開始コマンド）が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとしてとることができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、サブ制御基板 9 0 の R A M の所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。

40

【 0 2 1 6 】

50

乱数シード更新処理（S4005）が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4006）。コマンド送信処理では、サブ制御基板 90 の R A M 内の出力バッファ（「サブ出力バッファ」ともいう）に格納されている各種のコマンド（制御信号）を、画像制御基板 100、音声制御基板 106 およびランプ制御基板 107 のうち、対応するコマンド送信先となる制御基板に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、受信したコマンドに従い各種の演出装置（画像表示装置 7、スピーカ 67、盤面ランプ 5、枠ランプ 66 及び可動装飾部材 14 等）を用いて各種の演出（演出図柄遊技演出や、大当り遊技に係る特別遊技演出等）を実行する。演出制御用マイコン 91 は続いて、割り込みを許可する（S4007）。以降、S4004～S4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S4008）、2 m s タイマ割り込み処理（S4009）、及び 10 m s タイマ割り込み処理（S4010）の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置 7 の表示画面 7 a（演出図柄表示領域 7 b）上で実行される演出図柄等の表示制御や、各種ランプの点灯制御や、可動装飾部材の動作制御や、スピーカからの音声出力制御等を行うことが可能となる。

【0217】

[受信割り込み処理]

受信割り込み処理（S4008）では、図 40 に示すように、ストローク信号（S T B 信号）が O N か否か、すなわち主制御基板 80 から送られたストローク信号が演出制御用マイコン 91 の外部 I N T 入力部に入力されたか否かを判定する（S4101）。そして、S4101で、ストローク信号が O N でないと判定した場合（S4101で N O）、処理を終える。一方、S4101で、ストローク信号が O N であると判定した場合（S4101で Y E S）、主制御基板 80 から送信されてきた各種のコマンドをサブ制御基板 90 の R A M に格納し（S4102）、処理を終える。この受信割り込み処理（S4008）は、他の割り込み処理（S4009、S4010）に優先して実行される処理である。

【0218】

[2 m s タイマ割り込み処理]

2 m s タイマ割り込み処理（S4009）は、サブ制御基板 90 に 2 m s e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 41 に示すように、2 m s タイマ割り込み処理（S4009）では、まず、演出ボタン検知スイッチ 63 c、63 d からの検知信号に基づいてスイッチデータ（エッジデータ及びレベルデータ）を作成する入力処理を行う（S4201）。次いで、枠ランプ 66 や盤面ランプ 5 等のランプを発光させるためのランプデータを出力するランプデータ出力処理（S4202）と、可動装飾部材 14（電気的駆動源）を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理（S4203）とを行う。尚、ランプデータおよび駆動データは、後述の 10 m s タイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う（S4204）。

【0219】

[10 m s タイマ割り込み処理]

10 m s タイマ割り込み処理（S4010）は、サブ制御基板 90 に 10 m s e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 42 に示すように、10 m s タイマ割り込み処理（S4010）では、まず、後述する第 1 演出モード設定処理（S4301）を行う。第 1 演出モード設定処理（S4301）では、所定の契機に基づいて複数の演出モード（「遊技モード」ともいう）から所定の演出モードを選択し、当該選択した演出モードを設定する。詳しくは後述するが、これら複数の演出モードは、表示画面に表示される遊技演出の表示態様の一部又は全部が異なったり、L E D 等の表示パターン的一部又は全部が異なったり、スピーカから出力する音声パターン的一部又は全部が異なったりしている。次いで、後述する受信コマンド解析処理（S4302）を行う。次いで、2 m s タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 10 m s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてサブ制御基板 90 の R A M に格納するスイッチ状態取得処理を行い（S4303）、当該スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面 7 a の表示内容等を設定す

るスイッチ処理を行う（S4304）。その後、ランプデータ（盤面ランプ5や枠ランプ66の点灯を制御するデータ）を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する（S4305）。

【0220】

〔第1演出モード設定処理〕

次に、図43を用いて、第1演出モード設定処理（S4301）について説明する。本実施例において演出モード設定処理は、この他に、後述する第2演出モード設定処理及び第3演出モード設定処理を有しており、様々なタイミングで（様々な条件を満たすタイミングで）、演出モードを変更可能（設定可能）としている。これにより、多様な遊技演出（遊技態様）を実行し、遊技興趣を高めている。

10

【0221】

ここで、本実施例のパチンコ遊技機1のサブ制御基板90には、RTC（Real Time Clock）回路（以下、単に「RTC」ともいう）が設けられている（図示せず）。RTCは、現在の年月日および時分秒等の時刻を計時可能な計時手段（カウント手段）である。また、RTCは、電波時計を用いて計時値を定期的に日本標準時刻に自動調整する機能を有する。また、RTCは、パチンコ遊技機1への電力の供給が断たれている場合には、バックアップ電源回路（図示せず）から電力の供給を受けて動作する。さらに、サブ制御基板90のCPUは、年月日や時刻を計時するRTCからの計時情報に基づいて、RTCを用いた演出を実行する（例えば、特定期間演出）。なお、RTCは、主基板基板80に設けられていてもよい。

20

【0222】

本実施例では、このようなRTCを用いて、1時間毎という特定の実行条件が成立したときに、10分間の特定の演出モード（特定期間演出）を実行する。より具体的には、遊技機の電源がONにされている状態において、RTCからの計時情報が8時00分、9時00分、10時00分、・・・（以後も同様に1時間毎、8時00分より前も同様）を示すときに、特定期間演出が開始され、特定期間演出を開始した場合には当該開始から10分が経過すると（8時10分、9時10分、10時10分、・・・を検知して終了してもよい）、特定期間演出を終了する。また、この「特定期間演出」は、左右に隣接する複数のパチンコ遊技機1間で一斉に実行されるので、複数台で連携した演出が実行できる。従って、この「特定期間演出」を、「一斉演出」や「RTC演出」や「特定モード」ともいう。

30

【0223】

また、特定期間演出は、通常状態（非特定期間）とは異なる表示態様（背景表示等）とされる。図52（a）に示すように、通常状態は、山や木や道等を示すキャラクタが表示される背景とされ、特定期間演出が実行されると、図53（a）に示すように、岩、人間、道等を示すキャラクタが表示される背景に変化する。すなわち、演出モードが切替わることで、表示画面（演出図柄表示部）に表示される背景表示の表示態様が変化し、遊技者に、特定期間となったことが示される（報知される）。また、特定期間演出においては、表示画面に、実行中の演出モードを示すモード表示部206を表示し、「特定モード」の表示を行う。これによっても、遊技者に特定期間演出の実行中であること（特定モードであること）を明確に示している。

40

【0224】

第1演出モード設定処理（S4301）ではまず、RTCからの計時情報に基づいて、予め定めた開始時刻かどうかを判定し（S4351）、予め定めた特定期間演出（一斉演出）の開始時刻であると判定した場合（S4352でYES）、特定期間フラグをONし（S4352）、特定期間演出実行コマンドをセットし（S4353）、S4354の帆処理に移行する。一方、S4351で、予め定めた開始時刻でないと判定した場合（S4351でNO）、S4354の処理に移行する。S4353でセットされた特定期間演出実行コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、所定の画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる遊技演出（背景

50

演出)等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。これにより、演出モードが特定モードに設定され、特定期間演出が開始される。

【0225】

S4354では、特定期間フラグがONかどうか、すなわち、演出モードが特定モードに設定されているかどうかを判定し(S4354)、特定期間フラグがONである、すなわち、特定モード(特定期間演出)の実行中であると判定すると(S4354でYES)、次いで、RTCからの計時情報に基づいて、予め定めた終了時刻かどうかを判定する(S4355)。S4355で、特定期間演出の実行中であって、当該特定期間演出の終了時刻であると判定すると(S4355でYES)、特定期間フラグをOFFにし(S4356)、特定期間演出終了コマンドをセットし(S4358)、後述する事前演出切替処理を行い(S4358)、処理を終える。

10

【0226】

後述する事前演出切替処理では、遊技状況(事前判定結果等)に基づいて、特定期間の終了に伴って、実行中の特定期間用事前演出を終了したり、継続したりする処理を行う。一方、S4354で、特定期間フラグがONでない、すなわち、演出モードが特定モードでないと判定した場合(S4354でNO)、特定モード終了処理をすることなく、処理を終える。また、S4355で、予め定めた終了時刻でない、すなわち、演出モードは特定モードであるが終了時期でないと判定した場合も(S4355でNO)、特定モード終了処理をすることなく、処理を終える。

【0227】

S4357でセットされた特定期間演出終了コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、所定の画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる遊技演出(背景演出)等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。これにより、演出モードが特定モード(特定期間用演出モード)から非特定期間用演出モード(非特定期間用通常モード、非特定期間用時短モード、非特定期間用確変モードを含む)に設定され、特定期間演出が終了する。このように、第1演出モード設定処理では、RTCからの計時情報に基づいて、特別図柄(演出図柄)の変動表示の実行とは無関係に、演出モードを設定する。

20

【0228】

[事前演出切替処理]

次に、図44を用いて事前演出切替処理(S4358)について説明する。事前演出切替処理は、前述した第1演出モード設定処理において実行される処理であり、特定モードの実行中に当該特定モードの終了時期が到来した際に実行される処理である。事前演出切替処理(S4358)ではまず、特定期間用事前演出の実行中かどうかを判定し(S4361)、特定期間用事前演出の実行中でないと判定した場合(S4361でNO)、処理を終える。すなわち、特定モードの終了時に、特定期間用の事前演出を実行していない場合には、そのまま処理を終える。

30

【0229】

一方、S4361で、特定期間用の事前演出を実行中であると判定した場合(S4361でYES)、次いで、事前演出に係る対象変動が特定条件を具備しているかどうかを判定する(S4362)。特定期間演出は、特別図柄(演出図柄)の変動表示の実行(開始及び/又は終了)とは無関係に、RTCからの計時情報に基づいて設定される(開始、終了する)。また、本事前演出は、特定の変動表示の事前判定の結果を、当該特定の変動表示より前の変動表示を含む、連続する複数回の特別図柄(演出図柄)の変動表示にまたがって実行される遊技演出である(図53に示す)。尚、本実施例では、特定期間において事前演出を開始する場合は、特定期間用の演出態様(表示態様)の事前演出を実行し、非特定期間において事前演出を開始する場合は、非特定期間用(通常用)の演出態様(表示態様)の事前演出を実行するものとしている(図52及び図53を参照)。

40

【0230】

そのため、特定期間演出の実行中に特定期間用の事前演出を開始したとしても、当該特定期間用の事前演出の実行途中で、特定期間(特定期間演出、特定モード)が終了してし

50

まう場合がある。このような場合に、一律に、特定期間用の事前演出を終了して、非特定期間用の事前演出に切替えるか、又は、単に事前演出を終了してもよいが、趣向性の高い特定期間用の事前演出が中断され、大当りへの期待感、及び、趣向性を低下させ、最悪の場合は遊技への不信感を与える虞もある。

【0231】

これを解決するため、又は更に趣向性の高い遊技演出を実行するため、本実施例では、特定期間が終了するタイミングで特定期間用の事前演出を実行中である場合には、特定条件を具備しているかどうかによって、特定期間が終了した後も所定期間、特定期間用の事前演出を継続可能としている（特定条件を具備する場合）。一方、特定条件を具備していない場合は、特定期間用の事前演出を終了するものとしている。すなわち、S4362で、事前演出に係る対象変動（の内容）が特定条件を具備すると判定した場合（S4362でYES）、特定期間用の事前演出を終了することなく、処理を終える（図54を参照）。一方、S4362で、事前演出に係る対象変動（の内容）が特定条件を具備しないと判定した場合（S4362でNO）、通常期間用（非特定期間用）事前演出切替コマンドをセットし（S4363）、処理を終える。これにより、特定期間（特定期間演出）の終了に伴って、実行中の特定期間用の事前演出が終了して非特定期間用の事前演出に切替えられる（図55を参照）。尚、特定期間演出（RTC演出）が設定される特定期間を「第1遊技モード」といい、特定期間演出（RTC演出）が設定されない非特定期間を「第2遊技モード」という。

【0232】

ここで、本実施例では、対象変動が比較的大当りの実行可能性の高い変動演出であることを「特定条件」としている。より具体的には、事前演出に係る対象変動において、45000ms以上（45000ms及び75000ms）の時間の変動表示が実行されること（変動パターンが選択されていること）を特定条件としている。これにより、演出モードが切り替わった後も、演出モードが切り替わる前の表示態様の予告演出（事前演出）が継続して実行される場合には、遊技者の大当りへの期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。また、その他の特定条件として、リーチ演出が実行されることや、スーパーリーチ演出が実行されることや、大当り可能性が特定確率（例えば30%）以上であることを示す遊技演出（リーチや予告）が実行されることや、事前演出が特定回数（例えば3回）以上の連続する複数回の変動表示に亘って実行されることや、対象変動において特定のキャラクタが表示されること等を条件としてもよい。好適には、特定条件が成立する場合の方が、特定条件が成立しない場合よりも、大当りとなる可能性（大当り遊技の実行可能性）を高くすることが望ましい。これにより、遊技興趣を高めることができる。尚、サブ制御部90のCPU等の遊技演出を実行する手段を「遊技演出実行手段」という。

【0233】

次に、図52乃至図55の演出態様について説明する。図52は、非特定期間であって低確率低ベース状態のときに設定される通常期間用通常モード（非特定期間用通常モード）における表示態様（背景及び予告演出）を示す図である。図52（a）は通常期間用通常モード（単に「通常モード」ともいう）における通常背景を表示する一場面を示している。また、図52（b）乃至（e）は、通常モードにおいて事前演出が実行された場面を示している。図52（b）乃至（e）は、連続する複数回（4回）の変動表示にまたがって実行される遊技演出（事前演出）で、図52（e）に示す4回目の特別図柄の変動表示の結果（判定結果）を示す遊技演出（事前演出）である。この遊技演出（事前演出）によって特別図柄の変動表示の結果（判定結果）が示される4回目の（対象の）変動表示を、「対象変動」ともいう。すなわち、この遊技演出（事前演出）は、対象変動よりも前に実行される特別図柄の変動表示に伴って、対象変動の判定結果を遊技者に報知するものであり、対象変動の変動表示を開始する前に遊技演出（報知演出）を実行することから、「事前演出」や「先読み演出」や「連続演出（連続予告演出）」ともいう。また、事前演出を行うために対象変動の変動表示を開始する前に、当否判定結果や対象変動で実行される遊技演出（リーチや変動パターンの種類等）を判定する手段を「事前判定手段」という。事前判定手段はサブ制御部のCPUで構成される。

【0234】

図52(b)は、通常モードにおける事前演出の表示態様で、1回目の特別図柄の変動表示の実行に伴って表示される表示態様である。表示画面7aの右上に背景ランク(事前演出の実行回数)を示すランク表示部213が設けられており、このランク表示部213には背景ランク1(1回目の変動表示)であることを示す「春」の文字が表示されている。また、事前演出の1回目の変動表示における特定背景絵柄210(予告演出絵柄)として、桜を模した通常モード用特定背景211(特定キャラクタ絵柄)が表示されている。

【0235】

また、図52(c)は、図52(b)で示す特別図柄の変動表示が終了し、次の特別図柄の変動表示が実行された場面を示す(第1演出保留9aの減少により示す)。また、通常モードにおける事前演出の表示態様で、事前演出が少なくとも連続する2回の変動表示にまたがって実行される場合の2回目の特別図柄の変動表示の実行に伴って表示される表示態様であり、通常モードにおける背景ランク2の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク2の特定背景では、ランク表示部213には背景ランク2(連続する2回目の変動表示)であることを示す「夏」の文字が表示されている。また、特定背景における特定背景絵柄210として、生い茂った木を模した通常モード用特定背景211が表示されている。

【0236】

また、図52(d)は、図52(c)で示す特別図柄の変動表示が終了し、次の特別図柄の変動表示が実行された場面を示す(第1演出保留9aの減少により示す)。また、通常モードにおける事前演出の表示態様で、事前演出が少なくとも連続する3回の変動表示にまたがって実行される場合の3回目の特別図柄の変動表示の実行に伴って表示される表示態様であり、通常モードにおける背景ランク3の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク3の特定背景では、ランク表示部213には背景ランク3であることを示す「秋」の文字が表示されている。また、特定背景における特定背景絵柄210として、紅葉を模した通常モード用特定背景211が表示されている。

【0237】

また、図52(e)は、図52(d)で示す特別図柄の変動表示が終了し、次の特別図柄の変動表示が実行された場面を示す(第1演出保留9aの減少により示す)。また、通常モードにおける事前演出の表示態様で、事前演出が少なくとも連続する4回の変動表示にまたがって実行される場合の3回目の特別図柄の変動表示の実行に伴って表示される表示態様であり、通常モードにおける背景ランク4の特定背景を表示する一場面を示している。また、図52(e)に示す特別図柄(演出図柄)の変動表示が、図52(b)乃至(e)で示した事前演出の対象変動となる。すなわち、図52(b)乃至(e)で実行した事前演出によって、図52(e)に示す特別図柄(演出図柄)の変動表示の結果を遊技者に報知していたのである。

【0238】

この背景ランク4の特定背景では、ランク表示部213には背景ランク4であることを示す「冬」の文字が表示されている。また、特定背景における特定背景絵柄210として、雪だるまを模した通常モード用特定背景211が表示されている。このように、通常モードにおける特定背景として、背景ランクの異なる4種類の特定背景を有しており、実行中の背景ランクを確認することで(事前演出に係る表示態様(特定背景)によって)、連続する何回目の変動表示で実行中であるのかを把握することが可能となる。また、事前演出が複数回の変動表示に跨って実行される場合において、次の変動表示に移行する毎に、背景ランク1 2 3 4の順に背景がステップアップして変化する。これにより、遊技者は、大当たりが近づいているのではないかと考え、大当たりへの期待感を高めることが可能となる。また、遊技者は、特定背景が、春 夏 秋 冬といった所定の順序を示す演出態様で変化するため、直感的に何段階変化したかを認識することが可能となる。以上説明した春夏秋冬に係る特定背景(予告演出)が、非特定期間(通常期間)用の事前演出の表示態様(実行態様)である。

10

20

30

40

50

【0239】

図53は、特定期間であって低確率低ベース状態のときに設定される特定期間用通常モードにおける表示態様（背景及び予告演出）を示す図である。図53（a）は特定期間用通常モード（単に「特定モード」ともいう）における通常背景を表示する一場面を示している。表示画面7aの中央上部には、現在の演出モード（遊技モード）を示すモード表示部206が設けられており、特定期間であることを示す「特定モード」の表示がなされている。また、通常期間用通常モード（通常モード）と異なり、表示画面7aの略中央部には、背景絵柄として、人間を模したキャラクタが岩を模したキャラクタに向かって走る絵柄が表示されている。遊技者は、モード表示部や背景絵柄をみることで、現在が特定期間であることを把握することができる。

10

【0240】

また、表示画面7aの右上部には、特定期間の残時間を表示する残時間表示部208が設けられており、遊技者は、この残時間表示部に表示される時間を見て、特定期間があとどれくらい継続するかを把握する。尚、本実施例では、特定期間の実行時間は10分間とされている。図53（a）は残り時間が10分であることを示しており、特定期間（特定モード）の開始時を示す場面であることがわかる。また、図53（b）乃至（e）は、特定モードにおいて事前演出が実行された場面を示している。図53（b）乃至（e）は、連続する複数回（4回）の変動表示にまたがって実行される特定期間用の遊技演出（事前演出）で、図53（e）に示す4回目の特別図柄の変動表示の結果（判定結果、内容）を示す遊技演出（事前演出）である。すなわち、図53（e）に示す4回目の変動表示が、

20

【0241】

図53（b）は、図53（a）の場面から30秒経過した場面を示すものであり、特定モードにおける事前演出の表示態様であって、1回目の特別図柄の変動表示の実行に伴って表示される表示態様である。この背景ランク1の特定背景では、特定背景における特定背景絵柄210として、鳥を模した特定モード用特定背景212（特定キャラクタ絵柄）が表示される。また、図53（c）は、図53（b）で示す特別図柄の変動表示が終了し、次の特別図柄の変動表示が実行された場面を示すものであって、特定モードにおける背景ランク2の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク2の特定背景では、特定背景における特定背景絵柄210として、背景ランク1よりも多い数の鳥を模した

30

【0242】

また、図53（d）は、図53（c）で示す特別図柄の変動表示が終了し、次の特別図柄の変動表示が実行された場面を示すものであって、特定モードにおける背景ランク3の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク3の特定背景では、特定背景における特定背景絵柄210として、背景ランク2よりも更に多い数の鳥を模した特定モード用特定背景212（特定キャラクタ絵柄）が表示されている。また、図53（e）は、図53（d）で示す特別図柄の変動表示が終了し、次の特別図柄の変動表示が実行された場面を示すものであって、特定モードにおける背景ランク4の特定背景を表示する一場面を示している。この背景ランク4の特定背景では、特定背景における特定背景絵柄210として、背景ランク3よりも更に多い（最も多い）数の鳥を模した特定モード用特定背景212（特定キャラクタ絵柄）が表示されている。また、遊技者は、特定背景において特定キャラクタ絵柄の数が段階的に増加する演出態様で変化するため、直感的に、何段階変化したかを認識することが可能となる。

40

【0243】

また、図53（e）に示す特別図柄（演出図柄）の変動表示が、図53（b）乃至（e）で示した事前演出の対象変動となる。すなわち、図53（b）乃至（e）で実行した事前演出によって、図53（e）に示す特別図柄（演出図柄）の変動表示の結果（内容）を遊技者に報知しているのである。

【0244】

50

このように、特定モードにおいても、通常モードと同様に、特定背景として、背景ランクの異なる4種類の特定背景を有しており、特定期間用の事前演出においてこれらの遊技演出（特定背景）を実行する。また、実行中の背景ランクを確認することで、連続する何回目の変動表示で実行中であるのかを把握することが可能となる。以上説明した鳥キャラクタの表示数が異なる特定背景（予告演出）が、特定期間（特定モード）用の事前演出の表示態様（実行態様）である。また、本実施例では、事前演出の開始時に実行中の演出モードが特定モードである場合には、当該事前演出を特定モード用（特定期間用）の事前演出を実行し、事前演出の開始時に実行中の演出モードが通常モードである場合には、当該事前演出を通常モード用（非特定期間用）の事前演出を実行するものとしている。

【0245】

10

また、図54及び図55には、事前演出の開始時に実行中の演出モードに対応する種類（表示態様）の事前演出を実行したものの、当該事前演出の実行途中で、特定期間から非特定期間（特定モードから通常モード）に切替わった（演出モードが変更された）場合の事前演出等の実行態様を示している。図54には、実行中の特定期間用の事前演出が、演出モードが特定モードから通常モードに切り替わった後も、継続して実行する態様を示している。また、図55には、実行中の特定期間用の事前演出が、演出モードが特定モードから通常モードに切り替わったのに伴って、非特定期間用（通常モード用）の事前演出に切り替わって実行する態様を示している。これらの制御処理については前述した図44についての説明の通りである。

【0246】

20

図54（a）及び（b）は、特定モードの実行中に、特定モード用の事前演出を開始した場面を示している。図54（c）は、特定モードが終了して、演出モードが通常モードに切り替わった場面を示している。図54に示す例では、図44で説明した特定条件を具備しているので、実行中の事前演出は特定期間用の事前演出のまま継続される。図54（d）及び（e）は、通常モードの背景（山と道を模した）絵柄を背景に、特定モード用の事前演出（鳥を模した絵柄）が実行される場面を示している。図54（f）は、図54（e）の変動表示の結果、大当りを示す演出図柄（「333」）が確定停止表示した場面を示す。尚、特定期間用の事前演出が継続して実行された対象変動においては、比較的大当り可能性の高い遊技演出が実行される。すなわち、対象変動が大当りとなる可能性が、事前演出の表示態様が通常モード用に切り替わる場合よりも高いといえる。尚、本実施例では、残時間表示部208に残時間がないことを示す「0:00」を表示し、演出モードが通常モードに切り替わった直後も所定時間表示する。

30

【0247】

図55（a）及び（b）は、特定モードの実行中に、特定モード用の事前演出を開始した場面を示している。図55（c）は、特定モードが終了して、演出モードが通常モードに切替わると共に、実行中の事前演出も通常モード用の事前演出に切替わった場面を示している。図55に示す例では、図44で説明した特定条件を具備していないので、実行中の事前演出は特定期間用の事前演出から非特定期間用（通常モード用）の事前演出に切替えて実行される。図55（d）及び（e）は、通常モードの背景（山と道を模した）絵柄を背景に、通常モード用の事前演出が実行される場面を示している。図55（f）は、図55（e）の変動表示の結果、外れを示す演出図柄（「353」）が確定停止表示した場面を示す。

40

【0248】

尚、本実施例では、特定条件を具備していない場合、実行中の特定モード用の事前演出を非特定期間用（通常モード用）の事前演出に切替えて実行することとした。これに代えて、演出モードが特定モードから通常モードに切替わる際に、実行中の特定モード用の事前演出を非特定期間用（通常モード用）の事前演出に切替えるのではなく、実行中の特定モード用の事前演出を演出モードの切り替わりに伴って、終了する（通常モード用の事前演出を実行しない）ものとしてもよい。これは、特定条件を満たしていない場合の、対象変動が大当り可能性を特定条件を満たす場合と比較して低く設定している。そのため、いた

50

ずらに遊技者の大当りへの期待感を高めないように、事前演出を終了してもよい。これにより、演出モードが切替わる際に、事前演出が実行されている場合には、当該実行中の事前演出が継続するか終了するかに注目させ、継続した場合の遊技興趣を顕著に高めることが可能となる。

【 0 2 4 9 】

また、図示は省略するが、本実施例の遊技状態として、高確率高ベース状態、高確率高ベース状態を有している。そして、これら高確率高ベース状態と高確率高ベース状態とは、非特定期間（非特定モード）と特定期間（特定モード）とで、異なる表示態様とされる。例えば、非特定期間における高確率高ベース状態では、表示画面 7 a に設けられるモード表示部 2 0 6 に「確変モード」の表示を行う。また、特定期間における高確率高ベース状態では、表示画面 7 a に設けられるモード表示部 2 0 6 に「確変特定モード」の表示を行う。その他、確変モードと確変特定モードとで、背景の一部又は全部を異なる表示態様としてもよい。また、非特定期間における低確率高ベース状態では、表示画面 7 a に設けられるモード表示部 2 0 6 に「時短モード」の表示を行う。また、特定期間における低確率高ベース状態では、表示画面 7 a に設けられるモード表示部 2 0 6 に「時短特定モード」の表示を行う。その他、時短モードと時短特定モードとで、背景の一部又は全部を異なる表示態様としてもよい。これにより、遊技者は、確変モードや時短モードにおいても、特定期間の発生を認識することが可能となる。

【 0 2 5 0 】

[受信コマンド解析処理]

次に、図 4 5 及び図 4 6 を用いて、受信コマンド解析処理（S4302）について説明する。受信コマンド解析処理（S4302）ではまず、主制御基板 8 0 から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し（S4401）、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合（S4401でNO）、S4404の処理に移行し、始動入球コマンドを受信したと判定した場合（S4401でYES）、演出保留情報記憶処理（S4402）を行い、後述する事前判定処理を行い（S4403）、S4404の処理に移行する。演出保留情報記憶処理（S4402）は、S4401で受信した始動入球コマンド（特図 1 始動入球コマンド又は特図 2 始動入球コマンド）に含まれる各種情報（事前判定結果、大当り種別決定用乱数値、変動パターン乱数値、変動パターン情報等の遊技情報）を、特別図柄の種類（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）及び始動入球コマンドの送受信時（コマンド生成時）の特図保留球数に応じて、シフトメモリ形式でサブ制御基板 9 0 の R A M の所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。

【 0 2 5 1 】

例えば、受信した始動入球コマンドが特図 1 の保留球数「4」に対応する特図 1 始動入球コマンドである場合、その特図 1 始動入球コマンドに含まれる事前判定結果や当り種別等の情報を、特図 1 演出保留情報記憶領域のうち保留数 4 に対応する領域に、特図 1 演出保留情報として記憶する。こうして記憶される演出保留情報は、後述する変動演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いられる。サブ制御基板 9 0 における演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）は、前述の主制御基板（主制御部）8 0 における特図保留記憶部（第 1 特図保留記憶部、第 2 特図保留記憶部）の記憶内容（取得情報）と一致するものである。このことから、サブ制御基板 9 0 の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」といえる。このサブ制御基板（サブ制御部）において取得情報に基づく判定を行う手段を「判定実行手段」ともいう。また、事前判定処理（S4403）では、演出保留情報記憶処理で記憶した各種情報を事前判定し、当該事前判定の結果に基づく遊技演出（事前演出）を、当該各種情報に係る変動表示よりも前の変動表示に伴って実行するための処理である。このサブ制御基板（サブ制御部）において各種情報（取得情報）に基づく事前判定を行う手段を「事前判定手段」ともいう。

【 0 2 5 2 】

次に、S4404では、主制御基板 8 0 から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し（S4404）、変動開始コマンドを受信したと判定した場合（S4404でYES）、後述する第 2 演出モード設定処理を行い（S4405）、次いで、後述する変動演出開始処理（S4406）を行って

、S4407の処理に移行する。一方、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（S4404でNO）、第2演出モード設定処理及び変動演出開始処理を行うことなく、S4407の処理に移行する。S4407では、主制御基板80から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し（S4407）、変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4407でYES）、後述する第3演出モード設定処理を行い（S4408）、演出図柄を停止表示して変動演出を終了させる変動演出終了処理を行い（S4409）、S4410の処理に移行する。一方、S4407で、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（S4407でNO）、第3演出モード設定処理、変動演出終了処理を行うことなく、S4410の処理に移行する。

【0253】

ここで、変動演出終了処理（S4409）では、演出図柄8を停止表示して変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをサブ出力バッファにセットする。セットした変動演出終了コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、画像表示装置7の表示画面7a上で変動表示していた演出図柄8を停止表示して、変動演出（演出図柄遊技演出）を終了させる。尚、変動演出とは、特別図柄の変動表示に合わせて行われる種々の演出を指す。

【0254】

続いて、S4410では、主制御基板80から大当り遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する（S4410）。ここで、大当り遊技関連コマンドとは、大当り遊技の実行にあたり主制御基板80から送信されるコマンドのことであり、具体的には、大当り遊技の開始（大当りの発生）に際して送信されるオープニングコマンド、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド、大当り遊技の終了に際して送信されるエンディングコマンド等が該当する。S4410では、これらの大当り遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し（S4405）、大当り遊技関連コマンドを受信したと判定した場合（S4410でYES）、当該受信したコマンドの種類に応じて大当り遊技関連演出処理を行い（S4411）、S4412の処理に移行する。

【0255】

大当り遊技関連演出処理では、例えば、受信したコマンドがオープニングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたオープニング演出を指定するオープニング演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、ラウンド開始コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドに応じたラウンド演出を指定するラウンド演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、エンディングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたエンディング演出を指定するエンディング演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。これらのセットした大当りに係る各種の演出コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、大当り遊技の進行状況に合わせて、オープニング演出やラウンド演出等の大当り遊技に関連する演出を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。

【0256】

ここで、本実施例では、遊技状態が低確低ベース状態（通常遊技状態）にあるとき、すなわち「左打ち遊技状態」にあるときに、特別図柄当否判定の結果が大当りとなって（所謂「初当り」）、当該大当り（初当り）に係るオープニングコマンドをサブ制御基板90が受信すると、これに対応する初当りオープニング演出コマンドが画像制御基板100に送信される。これを受けて、画像表示装置7の表示画面7aでは、大入賞口30に遊技球を入球させるべく右打ちを行うことを遊技者に指示する右打ち指示報知を含むオープニング演出（「初当りオープニング演出」ともいう）が実行される。本実施例の初当りオープニング演出（図示せず）では、初当りに係る大当り遊技開始時の右打ち指示報知（「初当り用右打ち指示報知」ともいう）が実行される。本実施例の初当り用右打ち指示報知は、右遊技領域3Bの下部に位置する大入賞口30に遊技球が入球する様子を描いた動画像を表示画面7aの略中央に表示することにより行うものとしている。これにより、低ベース状態で左打ちを行って遊技（図柄変動遊技）を進めていた遊技者に対し、特別遊技状態（

10

20

30

40

50

大当たり遊技)では右打ちを行うこと(右遊技領域3Bに向けて遊技球を発射すること)を、積極的に促すことが可能となる。

【0257】

また、初当りに係る大当たり遊技の1ラウンド目の開始に際して、当該1ラウンド目のラウンド開始コマンド(1R開始コマンド)をサブ制御基板90が受信すると、これに対応する1R開始演出コマンドが画像制御基板100に送信される。これを受けて、画像表示装置7の表示画面7aでは、ラウンド数表示を含むラウンド演出表示が開始(実行)されるとともに、大当たり遊技中(特別遊技状態中)の右打ち指示報知として右打ち指示画像71の表示が開始(実行)される。右打ち指示画像71は、初当りに係る大当たり遊技が終了した後の高確高ベース状態や低確高ベース状態(つまり、右打ち遊技状態)においても継続して表示される。右打ち指示画像71の表示を開始する処理(右打ち指示画像表示処理)については後述する。尚、右打ち指示画像71の表示による右打ち指示報知のことを「所定指示報知」ともいう。

10

【0258】

さらに、初当りに係る大当たり遊技が終了した後の高確高ベース状態や低確高ベース状態(つまり、右打ち遊技状態)にて大当たりが発生し(所謂「連チャン」)、当該大当たり(連チャン)に係るオープニングコマンドをサブ制御基板90が受信すると、これに対応する連チャンオープニング演出コマンドが画像制御基板100に送信される。これを受けて、画像表示装置7の表示画面7aでは、前述の初当たりオープニング演出とは異なる内容のオープニング演出(「連チャンオープニング演出」ともいう)が実行される。連チャンオープニング演出(図示せず)では、前述した初当たりオープニング演出のような初当たり用右打ち指示報知、すなわち、大入賞口30に遊技球が入球する様子を描いた動画像の表示が実行されず、高ベース状態での遊技中に表示する右打ち指示画像71が、そのまま継続して表示される。高ベース状態は「右打ち遊技状態」であり、連チャンに係る大当たり遊技の実行に際して遊技球の発射方向を変更する必要はないからである。

20

【0259】

また、S4411は、前述した大当たり遊技関連コマンドのいずれかを受信した場合(例えば、オープニングコマンドを受信した場合)に実行される処理(大当たりとなった場合に実行される処理)である。S4412は、その他の処理として、前述した各種コマンドを除いた他の受信コマンド(例えば、普通図柄変動開始コマンドや普通図柄変動停止コマンド)に基づく処理を行う(S4407)。

30

【0260】

[事前判定処理]

次に、図47を用いて、事前判定処理(S4403)について説明する。事前判定処理では、受信した始動入球コマンドに基づいて(始動口への入球時に)、事前演出を行うかどうかを、どの種の前演出を行うかを決定する事前判定を行う。事前判定処理(S4403)ではまず、事前演出の実行中かどうかを判定する(S5001)。S5001で、事前演出の実行中であると判定した場合(S5001でYES)、新たな事前演出を実行するかどうかの判定を行うことなく、処理を終える。一方、S5001で、事前演出の実行中でないと判定した場合(S5001でNO)、次いで、事前判定用乱数値を取得し(S5002)、S5003の処理に移行する。ここで、取得した事前判定用乱数の値に基づいて、前述した複数回の変動表示に跨って予告演出を実行する態様の事前演出を実行するかどうかの事前判定を行う。また、その他の事前演出に係る事前判定(例えば、連続予告やキャラクタ出現予告等)がある場合には、それらの判定を行うための事前判定用乱数の値もここで取得する。

40

【0261】

S5003では、現在の遊技状態が高ベース状態(確変モード又は時短モード)であるかどうかを判定し(S5002)、高ベース状態でない、すなわち、第1特別図柄の変動表示を主体として遊技を行う状態であると判定した場合(S5003でNO)、次いで、主制御部80から受信した始動入球コマンドが、特図1始動入球コマンドであるかどうかを判定する(S5004)。S5004で、特図1始動入球コマンドでない、すなわち、特図2始動入球コマンドで

50

あると判定した場合（S5004でNO）、処理を終える。つまり、第1特別図柄の変動表示を主体として遊技を行う遊技状態では、第2特別図柄当否判定に係る事前判定を行わないものとしている。

【0262】

一方、S5004で、主制御部80から受信した始動入球コマンドが、特図1始動入球コマンドであると判定した場合（S5004でYES）、当該特図1始動入球コマンドに含まれる判定情報について、事前演出を行うかどうかの事前判定を行う（S5005）。この事前判定では、S5002で取得した事前演出用の事前判定用乱数値と、図示しない所定の事前判定用テーブルと、に基づいて事前演出を実行するかどうか及び事前演出を実行する場合には、何れの実行態様の事前演出にするかを決定する。

10

【0263】

次いで、S5006では、S5005の事前判定の結果が事前演出を実行するかどうかを判定し（S5006）、事前演出を実行しないと判定した場合（S5006でNO）、処理を終える。一方、S5006で、事前演出を実行すると判定した場合（S5006でYES）、事前演出カウンタに第1特別図柄保留数をセットし（S5007）、S5008の処理に移行する。ここで、事前判定の結果に基づいて実行される事前演出（図52（b）乃至（e）等を参照）は、事前演出を開始するタイミングから、事前判定に係る演出図柄の変動表示が実行されるまで（開始、実行途中、又は終了まで）の期間において、少なくとも実行される。そして、「事前演出カウンタ」は、この事前演出の実行期間を判定する（制御する）ためのカウンタである。

【0264】

20

尚、本実施例では、事前演出を開始するタイミングを、始動入球コマンドを受信し（且つ、事前演出を実行すると判定し）た後であって、最初に演出図柄の変動表示を開始する際としている。然しながら、このようなタイミングに限らず、演出図柄の変動表示中に始動入球コマンドを受信し、事前演出を実行すると判定した場合には、次の変動表示の開始を待つことなく、当該演出図柄の変動表示中の所定タイミングにおいて事前演出を実行してもよい。

【0265】

また、S5003で、遊技状態が高ベース状態（確変モード又は時短モード）である、すなわち、第2特別図柄を主体として変動表示する遊技状態であると判定した場合（S5003でYES）、次いで、受信した始動入球コマンドが特図2始動入球コマンドであるかどうかを判定する（S5009）。S5009で、受信した始動入球コマンドが特図2始動入球コマンドでないと判定した場合（S5009でNO）、処理を終える。つまり、第2特別図柄の変動表示を主体として遊技を行う遊技状態では、第1特別図柄当否判定に係る事前判定を行わないものとしている。

30

【0266】

一方、S5009で、主制御部80から受信した始動入球コマンドが、特図2始動入球コマンドであると判定した場合（S5009でYES）、当該特図2始動入球コマンドに含まれる判定情報について、事前判定を行う（S5010）。S5010についても、S5005と同様に、S5001で取得した事前演出用の事前判定用乱数値と、図示しない所定の事前判定用テーブルと、に基づいて事前演出を実行するかどうか及び事前演出を実行する場合には、何れの実行態様の事前演出にするかを決定する。S5011で、S5010の事前判定の結果、事前演出を実行するかどうかを判定し（S5011）、事前演出を実行しないと判定した場合（S5011でNO）、処理を終える。一方、S5011で、事前演出を実行すると判定した場合（S5011でYES）、事前演出カウンタに第2特別図柄保留数をセットし（S5012）、S5008の処理に移行する

40

【0267】

S5008では、特定期間フラグがONであるかどうかを判定し（S5008）、特定期間フラグがONである、すなわち、現在が特定期間（特定モード中）であると判定した場合（S5008でYES）、特定期間用の事前演出を選択して設定し（S5013）、特定期間用の事前演出を実行中であることを示す特定期間用事前演出フラグをONにし（S5014）、S5017の処理に移行する。尚、特定期間用事前演出フラグを特定期間用の事前演出の実行が決定されてい

50

ることを示すフラグとしてもよい。一方、S5008で、特定期間フラグがONでない、すなわち、現在が非特定期間であると判定した場合（S5008でNO）、通常期間用（非特定期間用）の事前演出を選択して設定し（S5015）、通常期間用（非特定期間用）の事前演出を実行中であることを示す通常期間用事前演出フラグをONにし（S5016）、S5017の処理に移行する。尚、通常期間用事前演出フラグを通常期間用の事前演出の実行が決定されていることを示すフラグとしてもよい。次いで、その他の事前判定処理（他の事前演出に係る判定等）を実行し（S5017）、処理を終える。

【0268】

〔第2演出モード設定処理〕

次に、図48を用いて、第2演出モード設定処理（S4405）について説明する。第2演出モード設定処理は、主制御部80から変動開始コマンドを受信することに基づいて実行する処理であり、主に表示画面7a（演出図柄表示部7b）上の表示態様を、複数の演出モードのうちから選択した所定の演出モードに設定する処理である。ここで、本実施例では、第2演出モード設定処理で設定する（変動開始に基づいて設定する）演出モードとして、低確低ベース状態で設定される通常モード、高確高ベース状態で設定される確変モード（「STモード」ともいう）、低確高ベース状態で設定される時短モードを有している。その他、高確低ベース状態で設定される非報知モードを設定してもよい。

【0269】

また、これら通常モード、確変モード、時短モードは、表示態様が互いに異なっている。また、これら通常モード、確変モード、時短モードは、それぞれ特定期間用の表示態様と非特定期間用の表示態様とを有している。遊技者はこの表示態様を見ることで遊技状態がどの遊技状態であるかをおよそ把握可能となっている。次に、これらの演出モードを設定する演出モード設定処理について詳細に説明する。

【0270】

第2演出モード設定処理（S4405）ではまず、遊技状態が高確率状態であるかどうか（確変フラグがONかどうか）を判定し（S5201）、高確率状態であると判定した場合（S5201でYES）、次いで、特定期間フラグがONかどうかを判定する（S5202）。S5202で、特定期間フラグがONである、すなわち、現在が特定期間中であると判定した場合（S5202でYES）、演出モードとして特定期間用の確変モードである「確変特定モード」を設定するための特定期間用確変モード設定コマンドをセットし（S5203）、処理を終える。一方、S5202で、特定期間フラグがONでない、すなわち、現在が特定期間中でないと判定した場合（S5202でNO）、演出モードとして非特定期間用の確変モードである「確変モード」を設定するための通常期間用確変モード設定コマンドをセットし（S5204）、処理を終える。

【0271】

S5201で、遊技状態が高確率状態でないと判定した場合（S5201でNO）、次いで、遊技状態が時短中、すなわち高ベース状態であるかどうか（時短フラグがONかどうか）を判定する（S5205）。S5205で、遊技状態が時短状態（高ベース状態）であると判定した場合（S5205でYES）、次いで、特定期間フラグがONかどうかを判定する（S5206）。S5206で、特定期間フラグがONである、すなわち、現在が特定期間中であると判定した場合（S5206でYES）、演出モードとして特定期間用の時短モードである「時短特定モード」を設定するための特定期間用時短モード設定コマンドをセットし（S5207）、処理を終える。一方、S5206で、特定期間フラグがONでない、すなわち、現在が特定期間中でないと判定した場合（S5206でNO）、演出モードとして非特定期間用の時短モードである「時短モード」を設定するための通常期間用時短モード設定コマンドをセットし（S5208）、処理を終える。

【0272】

S5205で、遊技状態が時短状態でないと判定した場合（S5205でNO）、すなわち、遊技状態が低確率低ベース状態であると判定した場合、次いで、特定期間フラグがONかどうかを判定する（S5209）。S5209で、特定期間フラグがONであると判定した場合（S5209でY

ES)、演出モードとして特定期間用の通常モードである「特定モード」を設定するための特定期間用通常モード設定コマンドをセットし(S5210)、処理を終える。一方、S5209で、特定期間フラグがONでないと判定した場合(S5209でNO)、演出モードとして非特定期間用の通常モードである「通常モード」を設定するための通常期間用通常モード設定コマンドをセットし(S5208)、処理を終える。

【0273】

[変動演出開始処理]

次に、受信コマンド解析処理(S4302)にて実行される変動演出開始処理(S4406)について説明する。図49に示すように、変動演出開始処理(S4406)ではまず、変動演出決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理(S4551)を行う。本実施例では、主制御部80から変動開始コマンドを受信したタイミングでS4551の処理を行い、夫々の乱数から所定の値(取得情報)を取得する。この取得した値(取得情報)に基づいて、実行する演出図柄遊技演出(変動演出)の態様や予告演出の態様(予告演出の有無を含む)、停止表示する演出図柄等を決定する。

10

【0274】

次いで、S4552では、受信した変動開始コマンドを解析する(S4552)。変動開始コマンドには、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド(変動パターンを指定する情報)が含まれている。そして、変動パターン指定コマンドには、図9に示す変動パターン情報(P1乃至P2)や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定の判定結果や、大当り種別を指定する図柄情報等が含まれている(図8を参照)。また、変動パターン指定コマンドには、第1特別図柄に対応するものと第2特別図柄に対応するものとが存在することから、変動パターン指定コマンドを解析することで、今回開始する演出図柄遊技演出(演出図柄の変動表示)が第1特別図柄に係るものなのか第2特別図柄に係るものなのかを判別することが可能となる。尚、変動パターン情報や遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

20

【0275】

また、受信した変動開始コマンドに前述の「状態変化コマンド」が含まれている場合、遊技状態が低ベース状態に移行(変化)したことを示す情報(遊技状態変化情報)が含まれていることとなる。ここで、状態変化コマンドは、前述したように、遊技状態が高ベース状態(高確高ベース状態、低確高ベース状態)から低ベース状態(本例では低確低ベース状態)に移行(変化)することを示すコマンドであり、高ベース状態の終了契機となる特別図柄の変動表示(例えば時短遊技状態での100回目の変動表示)に続く次の変動表示が開始されるタイミングで、主制御部80から送信されるものである。したがって、S4502による変動開始コマンドの解析の結果、当該変動開始コマンドに遊技状態変化情報が含まれているか否かによって、今回開始する特別図柄の変動表示(演出図柄の変動表示)が、高ベース状態から低ベース状態に移行した後の最初の変動表示に該当するか否かを判別することが可能となる。この結果、低ベース状態に移行後の最初の変動表示に該当する場合には、左打ち指示画像の表示を指定するコマンド(左打ち指示画像表示コマンド)を変動演出開始コマンドに含めてサブ出力バッファにセットすべく、不図示の左打ち指示フラグをONにする。

30

40

【0276】

次いで、S4553では、演出制御用マイコン91が現在のモードステータスを参照する(S4553)。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「1」～「6」までの何れかの値とされ、各値は演出モードA～Fに対して割り当てられている。具体的には、モードステータス「1」が演出モードA(通常モード)に対応し、モードステータス「2」が演出モードB(確変モード)に対応し、モードステータス「3」が演出モードC(時短モード)に対応し、モードステータス「4」が演出モ

50

ードD（特定モード）に対応し、モードステータス「5」が演出モードE（確変特定モード）に対応し、モードステータス「6」が演出モードF（時短特定モード）に対応する。現在のモードステータスを参照することで、現在の演出モードを特定することが可能である。

【0277】

ここで演出モードとは、画像表示装置7における演出の態様であり、演出モードが異なると、予告演出やリーチ演出等の遊技演出の演出態様の一部又は全部が異なるものとされる。具体的に、演出図柄8の表示態様（例えば、図柄デザイン、数字デザインなど）が異なったり、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なったりする等、画像表示装置7に表示される画像が演出モードによって異なるものとされる。また、これら各演出モード毎に、異なる背景絵柄を有していてもよい。例えば、通常モードにおいて、背景絵柄A、背景絵柄B、背景絵柄C、背景絵柄Dを有しており、抽選や遊技期間（変動回数等）によって、所定の背景絵柄を表示するものとしてもよい。また特定モードにおいては、背景絵柄E、背景絵柄F、背景絵柄G、背景絵柄Hを有し、同様に所定の背景絵柄を表示するものとしてもよい。

【0278】

また、演出図柄遊技演出も演出モードに応じた態様で実行されるものとして、複数の遊技演出（予告演出やリーチ演出等）を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能としてもよい。本実施例では、演出モードA、Dは低確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードB、Eは高確高ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードC、Fは低確高ベース状態に制御されているときに実行される。従って、演出モードがA～Fの何れかである場合、遊技者は演出モードを確認することで、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるのか高確高ベース状態（確変遊技状態）であるのかを把握することができる。その他、演出モードがGを設け、遊技者は演出モードを確認しても、現在の遊技状態が低確高ベース状態（時短状態）であるのか高確高ベース状態（確変遊技状態）であるのかを把握することは困難であるように設定してもよい。その意味において演出モードGは、確率非報知モードといえる。

【0279】

次いで、S4554では、画像表示装置7、盤面ランプ5、可動装飾部材14等を用いて行うものであって、サブ制御部90が主体となって制御する変動演出のパターン（変動演出パターン、演出図柄遊技演出）を決定するための変動演出パターン決定テーブル（図示を省略）及び予告演出決定テーブル（図示を省略）をセットする（S4554）。具体的には、S4553で参照したモードステータス（現在の演出モード）と主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブル、及び、予告演出決定テーブルをセットする。すなわち、複数の変動演出パターン決定テーブル、及び、複数の予告演出決定テーブルを備えており、それらから遊技状態（演出モード）等に基づいて、所定の変動演出パターン決定テーブル及び予告演出決定テーブルをセットする。

【0280】

例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「P1（変動パターンP1）」（図9を参照）であった場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した大当たり時変動演出パターン決定テーブル及び予告演出決定テーブルがセットされる。変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄遊技演出の実行態様（演出図柄の変動態様等）を決定するためのもので、演出モード（モードステータス）に対応する複数の変動演出パターン決定テーブル（図示せず）がサブ制御基板90のROMに予め格納されている。S4554では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4553で参照したモードステータス（現在の演出モード）に対応するテーブルが選択されてセットされる。

【0281】

次いで、S4555では、S4551において取得した変動演出決定用乱数およびS4554においてセットした変動演出パターン決定テーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合し

た変動演出パターンを選択し、これを設定する（S4555）。変動演出パターンとしては、演出図柄表示領域7bで表示される演出図柄8の変動態様（演出図柄遊技演出の実行態様）が設定される。これにより、演出図柄遊技演出において、リーチ演出を実行する場合（リーチ有演出図柄遊技演出）や、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ演出を実行する場合（キャラクタ演出図柄遊技演出）、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合（リーチ無演出図柄遊技演出）等が決定される。

【0282】

尚、リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりであることを示す場合の演出図柄8の表示態様として、3個の演出図柄8L、8C、8Rがすべて同一（ゾロ目）となる態様（大当たり態様、特定態様）を設けている場合において、3個の演出図柄8L、8C、8Rのうちの2個が大当たり態様を構成する図柄（同じ演出図柄）で停止表示（仮停止表示）され、残り1個が変動表示（スクロール表示）を続けている状態で、当該残り1個の演出図柄が大当たり態様を完成させる図柄（3個の同じ演出図柄）で停止表示されるか否かを示す演出のことをいう。この際、演出図柄の変動表示に伴って所定のキャラクタを用いて遊技演出を実行し、演出図柄が大当たり態様で停止表示されるかどうかを、当該所定のキャラクタが所定の目的を達成するかどうかの演出で示すことも可能である。このような遊技演出（後述するリーチ演出やキャラクタ演出）を、ストーリー演出（特定遊技演出）や目的演出（特定遊技演出）ということもできる。これにより、遊技者の大当たりへの期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0283】

また、S4555では、S4551において取得した演出図柄決定用乱数および図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄8（「停止演出図柄」ともいう）を決定し、これを設定する。演出図柄遊技演出の結果として停止表示される演出図柄8は、特別図柄当否判定の結果が外れであって、リーチ有り外れの場合は「787」等の3個の演出図柄8L、8C、8Rのうち1個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目とされる（リーチ外れ図柄）。また、リーチ無し外れのときは「635」や「559」等のように、3個の演出図柄8L、8C、8Rのうち少なくとも1個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目とされたり、3個の演出図柄8L、8C、8Rの全てが他の演出図柄と異なるバラケ目とされたりする。

20

【0284】

一方、特別図柄当否判定の結果が大当たりであって、16R第1大当たり及び16R第6大当たりの何れかの場合は「777」のゾロ目とされ、6R第2～第5大当たり及び16R第1大当たりの何れかの場合は「777」以外の奇数図柄のゾロ目または「666」等の偶数図柄のゾロ目とされ、RUBに相当する大当たりの場合は「33」等のRUB専用出目（専用図柄）とされる。また、2R大当たりの場合は、外れのときと同じ態様（バラケ目）で3個の演出図柄8L、8C、8Rを停止表示するものとしている。但し、2R大当たりについては、「135」等の予め定めたチャンス目を停止表示してもよい。尚、前述の演出図柄8の停止表示態様は一例であり、大当たりとなったときに停止演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可能である。

30

【0285】

本実施例のパチンコ遊技機1には、演出図柄8の変動態様（変動演出パターン、演出図柄遊技演出）として、リーチA、リーチB、リーチC、スーパーリーチ（「SPリーチ」ともいう）A、スーパーリーチB、スーパーリーチC、キャラクタ演出等が設定されており、S4555で、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない（これを「ノーマル変動」ともいう）かが決定される。そして、リーチ有演出図柄遊技演出が実行される場合には、変動パターン指定コマンド及び変動演出パターン決定テーブルに基づいて、何れかのリーチ演出が設定される。ここで、演出図柄遊技演出として、スーパーリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチ演出が実行される場合と比較して、大当たりとなる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、スーパーリーチ演出はリーチ（ノーマルリーチ）演出と比較して大当たり信

40

50

頼度（大当たりとなる可能性）の高い遊技演出であるといえる。尚、リーチ演出は、主として、変動時間が30000ms以上の変動パターン（図9を参照）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合に設定（実行）され得る。また、変動時間が30000ms未満の変動パターンは、リーチ演出やキャラクタ演出やストーリー演出を行わないノーマル変動（ノーマル演出）という。このノーマル演出はリーチ演出等と比較して、大当たりとなる可能性が低い遊技演出とされる。

【0286】

また、S4556では、変動演出パターン（演出図柄遊技演出）に伴って実行される予告演出（事前演出を含む）を決定する。また、この実行される予告演出を含めて演出図柄遊技演出ともいう。この予告演出（事前演出を含む）は、実行中の演出図柄遊技演出の結果が大当たり態様で停止表示する可能性を、演出図柄の変動表示の開始後であって、演出図柄が停止表示（確定停止表示）する前（演出図柄の変動表示中）に示す演出（事前報知演出）である。S4556では、S4551において取得した予告演出決定用乱数およびS4554においてセットした予告演出決定テーブルに基づいて、指定された変動パターン及び決定された変動演出パターンに適合した予告演出を選択し、これを設定する（S4556）。

【0287】

本実施例1では、表示態様（実行態様）が異なる複数の予告演出を有しており、これらに対応する予告演出決定用乱数として、複数の予告演出決定用乱数を有している。具体的に、カウント予告決定用乱数、キャラクタ予告決定用乱数、会話予告決定用乱数、ステップアップ予告決定用乱数等を有しており、これらの予告演出決定用乱数の取得値と各予告演出決定テーブルとを用いて、実行する予告演出を決定する。また、各予告演出決定用乱数は、変動演出開始処理（S4402）における演出決定用乱数取得処理（S4551）により所定の値が取得される。

【0288】

S4557では、S4555及びS4556において設定した変動演出パターン及び予告演出（事前演出を含む）に基づいて、演出図柄遊技演出等を開始するための変動演出開始コマンドをサブ制御基板90のRAM内の出力バッファにセットし（S4557）、変動演出開始処理を終了する。S4557でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわちS4555で設定された変動演出パターンに対応する所定の画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる変動演出等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。また、演出表示器102での2個のLEDによる変動表示（点滅表示）も実行する。

【0289】

また、S4557では、左打ち指示フラグがONであるか否かを判定し、ONであれば、左打ち指示画像表示コマンドを変動演出開始コマンドに含めてサブ出力バッファにセットする。ここで、左打ち指示フラグは、前述の変動開始コマンドを解析した結果、当該変動開始コマンドに遊技状態変化情報が含まれている場合、すなわち、遊技状態が高ベース状態（右打ち遊技状態）から低ベース状態（左打ち遊技状態）に移行（変化）する場合に、ONとなるフラグである。変動演出開始コマンドとともに左打ち指示画像表示コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、前述の変動演出用画像データや予告演出用画像データに加え、左打ち指示報知用画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる変動演出や予告演出、左打ち指示報知等を、画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。また、左打ち指示報知の実行（開始）に伴い、それまでの高ベース状態で表示していた右打ち指示画像71を、表示画面7a上から消去する。

【0290】

尚、前述の変動開始コマンドの解析結果に基づきONとなった左打ち指示フラグは、左打ち指示画像表示コマンド（変動開始コマンド）をサブ出力バッファにセットすること、または、左打ち指示画像表示コマンド（変動開始コマンド）を画像制御基板100に送信

することに基づいて、OFFとなる。また、これに伴い、演出制御用マイコン91は、後述する右打ち表示フラグをOFFにする。

【0291】

ここで、本実施例の画像表示装置7(表示画面7a)で行われる左打ち指示報知は、表示画面7aに設けられる左打ち表示領域70cに、左遊技領域3Aに向けて遊技球を発射することを指示する左打ち指示画像70を表示することにより行われる。左打ち指示画像70は、「左打ちに戻してください」の文字を表す左打ち文字画像70aと、左打ち文字画像70aの上方に位置する3つの左矢印画像70bとからなる。本実施例では、この左打ち指示画像70を、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に移行して最初の演出図柄8の変動開始に伴って、表示画面7aの中央近傍(左打ち表示領域70c)に表示する。これにより、それまで高ベース状態にて右打ちを行って遊技(図柄変動遊技)を進めていた遊技者に対し、低ベース状態への移行に伴い左打ちを行う(左打ちに戻す)ことを積極的に促すものとなっている。尚、左打ち指示画像70は、表示画面7a(左打ち表示領域70c)に表示した後、所定時間(例えば5秒)が経過することで消去される(左打ち指示報知が終了する)。

10

【0292】

[予告演出設定処理]

次に、図50を用いて、事前演出等の予告演出の設定を行う予告演出設定処理について説明する。予告演出設定処理(S4556)ではまず、事前演出の実行回数を制御するための事前演出カウンタの値が0より大きいかどうかを判定する(S4556)。S4556で、事前演出カウンタの値が0であると判定した場合(S4556)、事前演出の実行を設定することなく、S4609の処理に移行する。一方、事前演出カウンタの値が0より大きい、すなわち、事前演出を実行すると判定した場合(S4601でYES)、次いで、特定期間用事前演出フラグがONかどうかを判定する(S4602)。S4602で、特定期間用事前演出フラグがONである、すなわち、これから実行する事前演出又は既に実行中の事前演出は特定期間用の事前演出であると判定した場合(S4602でYES)、事前演出カウンタの値に対応する特定期間用事前演出実行コマンドをセットし(S4603)、S4605の処理に移行する。

20

【0293】

一方、S4602で、特定期間用事前演出フラグがONでない、すなわち、これから実行する事前演出又は既に実行中の事前演出は非特定期間用の事前演出であると判定した場合(S4602でNO)、事前演出カウンタの値に対応する通常期間用事前演出実行コマンドをセットし(S4602)、S4605の処理に移行する。ここで、「事前演出カウンタの値に対応する事前演出実行コマンド」とは、事前演出の実行回数(何回の変動表示に跨って実行するか)と、事前演出カウンタの値、すなわち、残り何回の事前演出を実行すべきかを判定して対応する事前演出を実行するためのコマンドをいう。具体的に、図52の例では、4回の事前演出の実行が確定している場合において、事前演出カウンタの値が4の場合には、残り4回の事前演出を実行する必要があるため、図52(b)に示す背景ランク1の事前演出を実行するためのコマンドをセットする。また、事前演出カウンタの値が1の場合には、残り1回の事前演出を実行すればよいため、図52(d)に示す背景ランク4の事前演出を実行するためのコマンドをセットする。

30

40

【0294】

S4605では、事前演出カウンタの値を1減算し(S4605)、次いで、事前演出カウンタの値が0より大きいかどうかを判定する(S4606)。S4606で、事前演出カウンタの値が0より大きい、すなわち、まだ実行すべき事前演出(連続予告演出)が残っており、次回の変動表示においても継続して事前演出を実行すると判定した場合(S4606でYES)、S4609の処理に移行する。一方、S4606で、事前演出カウンタの値が0である、すなわち、今回実行した事前演出が最後(最終回)であると判定した場合(S4606でNO)、特定期間用事前演出フラグをOFFにし(S4607)、通常期間用事前演出フラグをOFFにし(S4608)、S4609の処理に移行する。S4609では、後述するカウント予告演出や、カットイン予告演出や、ステップアップ予告演出や、擬似連予告演出等の実行有無の決定、実行種別の決定、

50

その他予告演出の設定処理を行い（S4609）、処理を終える。これにより、演出図柄の変動表示に伴って、特定期間用又は非特定期間用の事前演出が実行される。

【 0 2 9 5 】

〔 第 3 演出モード設定処理 〕

次に、図 5 1 を用いて、変動停止コマンドの受信に基づいて演出モードを設定する第 3 演出モード設定処理（S4408）について説明する。第 3 演出モード設定処理では、実行中の演出モードが、予め定められた回数の変動表示を実行したことによって、他の演出モードに変更される場合に、当該他の演出モードに設定を変更するための処理である。第 3 演出モード設定処理（S4408）ではまず、高確率状態を終了する時期であるかどうかを判定する（S5301）。大当たり遊技終了後に遊技状態が高確率状態に設定された場合、当該高確率状態において大当たりとなることなく、予め定められた回数（100回）の変動表示が実行されると、高確率状態が終了し、低確率状態となる。従って、このような確率状態（演出モード）が切替えられる時期かどうかを判定する。

10

【 0 2 9 6 】

S5301で、高確率状態を終了する時期である、すなわち、100回目の変動表示に係る変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S5301でYES）、次いで、特定期間フラグがONかどうかを判定する（S5302）。S5302で、特定期間フラグがONであると判定した場合（S5302でYES）、特定期間用（特定モード用）の通常モードを設定するための、特定期間用通常モード設定コマンドをセットし（S5303）、処理を終える。これにより、演出モードが、「確変特定モード」から「特定モード」に変更される。一方、S5302で、特定期間フラグがONでないと判定した場合（S5302でNO）、非特定期間用（通常期間用）の通常モードを設定するための、通常期間用通常モード設定コマンドをセットし（S5304）、処理を終える。これにより、演出モードが、「確変モード」から「通常モード」に変更される。

20

【 0 2 9 7 】

S5301で、高確率状態（高確率高ベース状態）を終了する時期でないと判定した場合（S5301でNO）、次いで、時短状態（低確率高ベース状態）を終了する時期かどうかを判定する（S5305）。大当たり遊技終了後に遊技状態が高ベース状態（時短状態）に設定された場合、当該高ベース状態において大当たりとなることなく、予め定められた回数（100回）の変動表示が実行されると、高ベース状態が終了し、低ベース状態となる。従って、このようなベース状態（演出モード）が切替えられる時期かどうかを判定する。S5305で、時短状態を終了する時期である、すなわち、100回目の変動表示に係る変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S5305でYES）、次いで、特定期間フラグがONかどうかを判定する（S5306）。

30

【 0 2 9 8 】

S5306で、特定期間フラグがONであると判定した場合（S5306でYES）、特定期間用（特定モード用）の通常モードを設定するための、特定期間用通常モード設定コマンドをセットし（S5307）、処理を終える。これにより、演出モードが、「時短特定モード」から「特定モード」に変更される。一方、S5306で、特定期間フラグがONでないと判定した場合（S5306でNO）、非特定期間用（通常期間用）の通常モードを設定するための、通常期間用通常モード設定コマンドをセットし（S5308）、処理を終える。これにより、演出モードが、「時短モード」から「通常モード」に変更される。

40

【 0 2 9 9 】

〔 カウント予告演出 〕

次に、図 5 6 及び図 5 7 を用いて、前述したその他の予告演出設定処理で設定されるカウント予告演出（「カウント演出」ともいう）について説明する。ここで、本実施例のパチンコ遊技機 1 のサブ制御基板 9 0 には、RTC 回路（「第 1 タイマ回路」や「第 1 タイマ手段」や「第 1 カウント手段」ともいう）の他に、予め定められた周期でカウントすることで、時間計測（計時）可能な図示しないカウンタ回路（「第 2 タイマ回路」や「第 2 タイマ手段」や「第 2 カウント手段」ともいう）を備えている。本カウンタ回路は、RT

50

C回路と異なり、パチンコ遊技機1の電源がONにされているときのみ時間計測を行い、電源がOFFにされると時間計測を行わない。本カウント予告演出は、タイマ回路からの計時情報(カウント値)に基づいて演出が実行される。

【0300】

また、カウント予告演出(単位「カウント予告」ともいう)は、前述した予告演出設定処理(S4556)において、所定の演出図柄の変動表示に伴って実行するかどうか、及び、実行する場合には何れの種類(図57参照)の演出を実行するか等が決定される。この決定手段を「カウント予告実行判定手段」という。カウント予告実行判定手段は、取得したカウント予告決定用乱数の値と図示しないカウント予告決定テーブルとに基づいて、これらを決定する。また、サブ制御部90のCPU等のカウント予告演出を実行する手段を、

10

【0301】

具体的に、カウント予告演出の実行態様(表示態様)は、図56に示される通りである。図56(a)は、所定の演出図柄8の変動表示の実行中に、カウント予告演出が実行された場面を示す。表示画面7aの左上には、カウント表示部221が設けられ、同右上には演出報知部223が設けられている。カウント表示部221には、所定の値(時間)が表示され、本例では、3.0秒の時間が表示されている。そして、カウント予告演出におけるカウント開始に伴って、カウント表示部221に表示される値(カウント値)が減算表示(カウントダウン表示)を開始する。

【0302】

20

本実施例では、前述したカウント回路からの計時情報に基づいて実行されるため、図56(a)に表示される「3.0」の表示が減算表示(変化して)して「0.0」になるまで、3秒の時間を要する。また、カウント表示部に表示される値が減算表示される間も、演出図柄は変動表示を行い、他の演出図柄表示部においても背景絵柄やキャラクタ絵柄が所定の表示態様で演出を実行している。また、演出報知部223には、これから実行される遊技演出(予告演出やリーチ演出等)が表示される。図56(a)では、実行される対象演出224として「疑似連」の表示がされている。ここで、「疑似連」とは「疑似連予告演出」を指す。「疑似連予告演出」とは、1回の特別図柄の変動表示の実行中に、演出図柄の変動表示を、疑似的に複数回行う遊技演出である。

【0303】

30

具体的に、1回の特別図柄の変動表示の間に(555)、演出図柄を変動開始し、その後仮停止し、その後再変動し、その後確定停止するといった演出を行う(535 555)。これにより、1回の変動表示であるにも関わらず、複数回の変動表示が行われているように見せたり、仮停止及び再変動を複数回実行可能とし、その回数によって大当りの実行可能性を見せたり(回数が多いほど大当りの実行可能性が高い)することが可能である。

【0304】

また、本カウント予告演出では、カウント表示部221に表示されるカウント値(本例では、「3.0」)が減算表示を開始した結果、「0(特定値)」になると、演出報知部223に表示される対象演出224が実行されることになる。一方、カウント予告演出が実行されたものの、カウント表示部221のカウント値が「0」まで減算せず、途中で停止した場合には、実行中の演出図柄の変動表示に伴って、演出報知部223に表示される対象演出224が実行されることはない。

40

【0305】

図56(b)は、図56(a)と同じ変動表示において、図56(a)に示す場面から1.5秒が経過した場面を示す。カウント表示部221に表示されるカウント値が「1.5」秒まで減算している。また、演出図柄の変動表示が進行し(遊技の進行に伴って)、左演出図柄及び右演出図柄がリーチ態様で停止表示している。また、図56(c)は、図56(b)の場面から更に所定時間が経過した場面を示すものである。図56(c)は、カウント表示部221に表示されるカウント値が「0(特定値)」に到達することなく、

50

「0.5」で停止し、演出報知部223に表示される対象演出224（疑似連）の非実行が確定した場面を示している。疑似連の非実行が確定したことを、遊技者に報知するため、対象演出224（疑似連）上に「×」の表示をする。

【0306】

また、カウント表示部（カウント予告演出）の減算演出が終了した（確定した）ことを報知するため、カウント表示部221の背景をそれまでと異なる色や模様に変化する。図56（d）は、図56（c）から所定時間が経過し（遊技が進行し）、演出図柄が外れ図柄（343）で確定停止した場面を示している。尚、図56（a）乃至（c）が、カウント予告演出における失敗演出（特定値が表示されない場合）の一実行態様である。

【0307】

次に、図56（e）乃至（h）を用いて、カウント予告演出における成功演出（特定値が表示される場合）の一実行態様を説明する。図56（e）は、所定の演出図柄の変動表示中にカウント予告演出が開始した場面を示す。図56（f）は、図56（e）から所定時間が経過し、カウント表示部221に表示されたカウント値が減算表示した結果、「0（特定値）」が表示され、且つ、演出報知部223に表示される対象演出224の実行が確定した場面を示す。また、カウント表示部（カウント予告演出）の減算演出が終了し、特定値の表示が確定した（成功した）ことを報知するため、カウント表示部221の背景をそれまでと（失敗パターンとも）異なる色や模様に変化する。また、疑似連の実行が確定したことを、遊技者に報知するため、対象演出224（疑似連）を特定形状（太陽を模したキャラクタ）で囲み、表示をする。

【0308】

図56（g）は、図56（f）と同じ変動表示で、所定時間が経過し（遊技が進行し）、演出図柄が疑似連の発生を示す特定図柄（「3 3」）で仮停止表示した場面を示す。また、図56（h）は、図56（g）と同じ変動表示で、所定時間が経過し、演出図柄が再変動表示した場面を示す。このように、カウント予告演出において「0（特定値）」が表示された場合、その際に表示されていた対象演出（疑似連）の実行が確定し、その後当該対象演出が必ず実行される。これにより、対象変動に大当り信頼度（期待度）の高い遊技演出が表示されていた場合には、カウント予告演出に対する遊技興趣を高めると共に、特定値が表示された後の、大当りへの期待感を顕著に高めることが可能となる。

【0309】

また、図57に示すように、本実施例では、カウント予告演出の実行態様として、複数の種類（予告種1乃至17）を記憶しており、カウント予告演出を実行する場合には、変動パターン等に応じて、これらから選択した1のカウント予告演出を実行することとなる。尚、図56に示した実行態様は、予告種1及び予告種2を示している。予告種1乃至4にある通り、対象演出として「疑似連」を表示する場合、カウント表示部に表示するカウント値（初期カウント値）として、表示時間の短い第1パターン（3.0秒）と、第1パターンより長い第2パターン（5.0秒）とを備えている。また、これらパターンの何れにも成功パターンと失敗パターンとを備えている。

【0310】

そして、カウント予告演出において、同じ初期カウント値が表示される場合には、特定値が表示される場合（成功パターン）の方が、特定値が表示されない場合（失敗パターン）よりも、大当りとなる可能性を高く設定している。また、特定値が表示される場合において、初期カウント値が大きい（例えば、5.0）方が、初期カウント値が小さい（例えば3.0）場合よりも、大当りとなる可能性を高く設定している。これは、対象演出として他の遊技演出（例えば、カットイン、スーパーリーチ、ボタン演出）が表示される場合も同様である。

【0311】

また、予告種11に示すように、カウント予告演出において、特定値が表示されない場合（失敗パターン）においても、大当りとなる場合があってもよい。また、予告17に示すように、演出報知部223に表示される対象演出が特定演出（「15R」）である場合

10

20

30

40

50

に、その時点で大当りを確定するパターンがあってもよい。特定演出（「15R」）が表示された場合には、必ず、特定値が表示される成功パターンとされている。また、本実施例にはないが、演出報知部223に特定の演出（第2特定演出）が表示された時点では、大当りは確定しないが、第2特定演出が表示され、且つ、特定値が表示されると、大当りが確定するようなパターンがあってもよい。この場合、特定値が表示されない失敗パターンの場合には外れ確定としてもよい。

【0312】

〔カウント予告演出の他の態様〕

前述したカウント予告演出の他の演出態様として、図58及び図59に示す演出態様を採用してもよい。前述したカウント予告演出では、カウント予告演出が実行されると、カウント表示部221に特定値（「0」）が表示された場合に実行が予定される対象演出224（遊技演出）が、特定値が表示される前に、無条件に演出報知部223に表示されていた（図56を参照）。これに変えて、図58（a）に示すように、カウント予告演出の実行に伴って、演出報知部223に、対象演出224に替えて、演出ボタン63（第1演出ボタン63a）の操作を指示する指示演出225及び対象演出が不明であることを示すクエスチョンマークを表示する。すなわち、この段階では遊技者にカウント予告演出で成功パターンが実行された場合に実行されうる対象演出が報知されない。

【0313】

本態様のカウント予告演出では、遊技者が所定の演出ボタン63を操作することで、成功パターンが実行された場合に実行される対象演出224を報知する態様としている。これにより、遊技者が演出ボタン63を操作した任意のタイミングで、演出報知部223にその後実行され得る対象演出224が表示される。図58は、失敗パターンのカウント予告演出が実行される場合において、カウント表示部221に表示されるカウント値222が停止する前に、演出ボタン63を操作した場面（図53（b）、（c））と、操作しなかった場面（図53（d）、（e））とを示している。

【0314】

図58（a）に示すカウント予告演出が実行された後に、任意のタイミングで遊技者が演出ボタン63を操作すると、図58（b）に示す表示態様となる。図58（b）では、演出ボタン63の操作（入力手段への入力）に伴って、演出報知部223に、対象演出224である「疑似連」の表示がなされる。この「疑似連」が、本カウント予告演出で特定値が表示された場合に実行される予定の遊技演出であることが報知された。しかしながら、図58（c）に示すように、カウント表示部221に表示されるカウント値222は特定値（「0.0」）に到達することなく、「0.5」で停止し、カウント予告演出を終了する。これにより、演出報知部223に表示された対象演出である「疑似連」は、本変動表示においては実行されないことが示される。またこれにより、遊技者は、失敗パターンであったために実行されなかったものの、実行され得る遊技演出が「疑似連」だと確認でき、スッキリして遊技を続行することが可能となる。

【0315】

一方、図58（a）に示すカウント予告演出が実行された後に、遊技者が演出ボタン63を操作しない場合、図58（d）に示すように、演出報知部223には指示演出が225が表示されたまま（対象演出224が表示されないまま）、カウント予告演出の減算表示が進行する。そして、図58（e）に示すように、カウント表示部221に表示されるカウント値222は特定値（「0.0」）に到達することなく、「0.5」で停止し、カウント予告演出を終了する。これにより、図58（e）に示すように、演出報知部223には対象演出が報知されないまま（クエスチョンマークが表示されたまま）、本変動表示のカウント予告演出を終了する。またこれにより、遊技者は、失敗パターンであったためにどのみち実行されない対象演出を見ないことで、いたずらに期待感だけを高めることなく、遊技を続行することが可能となる。

【0316】

このように、遊技者の嗜好により、演出ボタン63を操作するか操作しないか、すなわ

ち、演出報知部 2 2 3 にその後に実行され得る（実行されないかもしれない）遊技演出を、表示するかどうかを選択し、遊技を行うことが可能となる。これにより、多様な遊技者に応じた遊技性を提供し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 3 1 7 】

次に、図 5 9 (a) 乃至 (d) を用いて、成功パターンのカウント予告演出が実行される場合において、演出ボタン 6 3 を操作した場合と、操作しなかった場合の実行パターンを説明する。図 5 9 (a) は、所定の演出図柄の変動表示中にカウント予告演出が実行された場面である。図 5 8 (a) と同様に、演出報知部 2 2 3 には演出ボタン 6 3 (第 1 演出ボタン 6 3 a) の操作を指示する指示演出 2 2 5 及び対象演出が不明であることを示すクエスチョンマークが表示される。

10

【 0 3 1 8 】

図 5 9 (a) に示すカウント予告演出が実行された後に、任意のタイミングで遊技者が演出ボタン 6 3 を操作すると、図 5 9 (b) に示す表示態様となる。図 5 9 (b) では、演出ボタン 6 3 の操作（入力手段への入力）に伴って、演出報知部 2 2 3 に、対象演出 2 2 4 である「疑似連」の表示がなされる。図 5 9 (c) は、図 5 9 (b) と同じ変動表示で、カウント予告演出が進行し、カウント表示部 2 2 1 に表示されるカウント値 2 2 2 は特定値（「 0 . 0 」）に到達し、「 0 . 0 」で停止した場面を示す。演出ボタンの操作によって、演出報知部 2 2 3 に予め表示されていた対象演出 2 2 4 （「疑似連」）が、太陽を模したキャラクタで囲われ、当該対象演出 2 2 4 の実行が確定したことを示している。これにより、カウント予告演出を終了し、その後、疑似連予告演出が実行される。またこれにより、遊技者は、カウント予告演出の実行中（カウント表示部に表示されるカウント値の減算表示中）に、報知された対象演出（疑似連）の実行に期待し、実際に特定値が表示されることで、疑似連が実行され、顕著に遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【 0 3 1 9 】

一方、図 5 9 (a) に示すカウント予告演出が実行された後に、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作しない場合、図 5 9 (c) に示すように、演出報知部 2 2 3 には指示演出が 2 2 5 が表示されたまま（対象演出 2 2 4 が表示されないまま）、カウント予告演出の減算表示が進行する。そして、図 5 9 (d) に示すように、カウント表示部 2 2 1 に表示されるカウント値 2 2 2 が特定値（「 0 . 0 」）に到達したタイミングで（特定値が表示されることに基づいて）、演出ボタンの操作がなされなくとも、演出報知部 2 2 3 にこれから実行される対象演出が表示される。すなわち、本態様では、成功パターンが実行される場合には、必ず対象演出を表示することとしている。

30

【 0 3 2 0 】

またこれにより、失敗パターンであれば対象演出は報知されるため、実行されることが確定した対象演出だけを確認したい遊技者は、カウント予告演出において、演出ボタンを操作しないといった選択をする場合もある。このように、遊技者の嗜好により、演出ボタン 6 3 を操作するか操作しないか、すなわち、演出報知部 2 2 3 にその後に実行され得る（実行されないかもしれない）遊技演出を、表示するかどうかを選択し、遊技を行うことが可能となる。これにより、多様な遊技者に応じた遊技性を提供し、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【 0 3 2 1 】

また、このような態様に変えて、遊技者が演出ボタンを操作しない場合には、実行が確定した対象演出を報知することなく、カウント予告演出を終えてもよい。遊技者は、その後に実行される遊技演出のうち、何れが対象演出であったのかを把握するのは困難となる。しかしながら、全てを把握しないまま遊技を行うことを望む遊技者は、その後に、より大当たり期待度の高い遊技演出が実行される可能性に期待し、かえって大当たりへの期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 3 2 2 】

[右打ち指示画像表示処理]

次に、受信コマンド解析処理における大当たり遊技関連処理のサブルーチンとして実行さ

50

れる右打ち指示画像表示処理（S4600）について説明する。図62に示すように、右打ち指示画像表示処理（S4600）では、まず、右打ち表示フラグがOFFであるか否かを判定する（S4651）。ここで、右打ち表示フラグとは、右打ち指示画像71を画像表示装置7の表示画面7a（右打ち表示領域71c）に表示中であるか否かを示す（判別する）ためのフラグであり、OFFの場合は表示していないことを示し、ONの場合は表示中であることを示す。S4601にて右打ち表示フラグがOFFでないと判定した場合（S4651でNO）、すなわち、右打ち表示フラグがONである場合には、右打ち指示画像71を表示中であるため、S4652以降の処理を行うことなく本処理を終える。

【0323】

一方、S4651にて右打ち表示フラグがOFFであると判定した場合（S4651でYES）、先のS4410で受信した大当たり遊技関連コマンドが1R開始コマンドであるか否かを判定する（S4652）。大当たり遊技関連処理（S4411）は、前述のように大当たり遊技関連コマンドの受信（S4410でYES）を契機として実行されるので、S4652では、そのS4411の処理の実行契機となった大当たり遊技関連コマンドが1R開始コマンドであるか否かを判定する。その結果、1R開始コマンドでない場合は（S4652でNO）、S4653以降の処理を行うことなく本処理を終える。

【0324】

一方、S4652にて1R開始コマンドであると判定した場合（S4652でYES）、右打ち指示画像表示開始コマンドをサブ出力バッファにセットし（S4653）、右打ち表示フラグをONにして（S4654）、本処理を終える。S4653でセットした右打ち指示画像表示開始コマンドは、1R開始コマンドの受信に基づくS4411の処理でサブ出力バッファにセットされる1R開始演出コマンドとともに、コマンド送信処理（S4006）によって画像制御基板100に送信される。これにより、画像表示装置7の表示画面7aでは、図63（a）に示すように、画面略全体でラウンド演出表示が行われるとともに、画面左上に設けられるラウンド数表示領域72aに現在のラウンド数を示すラウンド数画像72（ここでは「1R」）が表示され、画面右上に設けられる右打ち表示領域71cに右打ち指示画像71が表示される。ここで、本実施例の右打ち指示画像71は、図63（a）、（b）に示すように、「右打ち」の文字を表す右打ち文字画像71aと、右打ち文字画像71aの下方に位置する1つの右矢印画像71bとからなる。この右打ち指示画像71は、前述した初当り用右打ち指示報知の動画像表示や左打ち指示画像70に比して表示サイズが小さいものとなっている。

【0325】

また、本実施例の右打ち指示画像71は、前述のS4652およびS4653の処理により、大当たり遊技の1ラウンド目の開始に伴って表示が開始された後、S4654の処理でONとなった右打ち表示フラグがOFFになるまで、その表示が継続される。右打ち表示フラグは、前述したように、高ベース状態にて特別図柄の変動表示が行われるなか、当該高ベース状態が終了することとなる回数の特別図柄の変動表示（例えば時短遊技状態での100回の変動表示）が行われ、遊技状態が低ベース状態（低確低ベース状態）となって最初の特別図柄の変動表示が開始されるタイミングでOFFとなる。したがって、本実施例における右打ち指示画像71の表示（画像表示装置7による右打ち指示報知）は、初当りに係る大当たり遊技の1ラウンド目の開始から、その後に高ベース状態が所定回数の特別図柄の変動表示の実行に基づき終了するまで、表示画面7a上の右打ち表示領域71cにて行われる。本実施例では、大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たりが確変大当たりであれば確変遊技状態となり、非確変大当たり（通常大当たり）であれば時短遊技状態となるので、結局のところ、大当たり遊技後は必ず高ベース状態となる。よって、初当り後、高ベース状態にて大当たりが発生することなく高ベース状態が終了するまでは、右打ち指示画像71の表示（画像表示装置7による右打ち指示報知）が右打ち表示領域71cにて継続的に行われる。

【0326】

具体的には、初当りに係る大当たり遊技の1ラウンド目の開始に伴って右打ち表示領域71cにて右打ち指示画像71の表示が開始されると（図63（a）を参照）、この右打ち

10

20

30

40

50

指示画像 7 1 の表示は、大当り遊技後の高ベース状態（高確高ベース状態または低確高ベース状態）においても継続される（図 6 3（b）を参照）。その後、例えば、高ベース状態で大当り（つまり「連チャン」）となった場合、初当りに係る 1 ラウンド目から継続中の右打ち指示画像 7 1 の表示は、連チャンに係る大当り遊技のファンファーレ演出、ラウンド演出およびエンディング演出が画像表示装置 7（表示画面 7 a）で実行される間も継続され、その後の高ベース状態（高確高ベース状態または低確高ベース状態）においても継続される。また、高ベース状態で大当りが発生することなく、高ベース状態の終了条件が成立した場合、例えば、高ベース状態が時短遊技状態（低確高ベース状態）であって該時短遊技状態にて特別図柄の変動表示が 1 0 0 回行われた場合、次の変動表示の開始に伴い右打ち指示画像 7 1 の表示が終了する（右打ち指示画像 7 1 が消去される）とともに、左打ち表示領域 7 0 c にて左打ち指示画像 7 0 の表示（画像表示装置 7 による左打ち指示報知）が行われる（図 6 3（c）を参照）。

10

【 0 3 2 7 】

[実施例 1 の作用効果]

以上に説明した本実施例のパチンコ遊技機 1 では、遊技領域 3 のうち右遊技領域 3 B（所定の領域）に向けて遊技球を発射（右打ち）して遊技を行う右打ち遊技状態（所定遊技状態）として、少なくとも、特別遊技状態（第 1 所定遊技状態）と高ベース状態（第 2 所定遊技状態）とを備えるものとなっている。また、右遊技領域 3 B に向けて遊技球を発射することを指示する右打ち指示報知（所定指示報知）を、特別遊技状態（大当り遊技）と高ベース状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とで、同様の態様で実行することが可能となっている。これにより、遊技者にとっては、特別遊技状態と高ベース状態とで遊技状態は異なるものの、右打ち指示報知が同様の態様で実行されるので、特別遊技状態と高ベース状態の何れの遊技状態であっても、右打ち指示報知を認識し易いものとなる。

20

【 0 3 2 8 】

特に、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、大当り遊技の 1 ラウンド目開始に伴って、画像表示装置 7（表示画面 7 a）の右打ち表示領域 7 1 c に右打ち指示画像 7 1 を表示し、右打ち指示報知を開始（実行）するものとなっている。そして、当該右打ち指示報知（右打ち表示領域 7 1 c での右打ち指示画像 7 1 の表示）を、大当り遊技が終了するまで（本例ではエンディング演出が終了するまで）継続して実行するとともに、大当り遊技後に遊技状態が高ベース状態（高確高ベース状態または低確高ベース状態）に移行した後も、継続して実行するものとなっている。つまり、右打ち表示領域 7 1 c に右打ち指示画像 7 1 を表示する態様（所定の態様）の右打ち指示報知を、大当り遊技の開始（1 ラウンド目）から高ベース状態中にかけて継続的に実行するものとなっている。これにより、遊技者にとっては、遊技状態が特別遊技状態から高ベース状態に移行したとしても、その移行前後で右打ち指示報知が同様の態様で実行されることとなるので、右打ち指示報知を認識し易いものとなる。特に、特別遊技状態と高ベース状態とで、同じ右打ち指示画像 7 1 が同じ表示位置（右打ち表示領域 7 1 c）に表示されるので、右打ち指示報知の認識のし易さは、より顕著なものとなる。

30

【 0 3 2 9 】

また、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、高ベース状態にて大当り（連チャン）となり、当該大当り（連チャン）に係る大当り遊技の実行に際し、高ベース状態中に行っていた右打ち指示報知（右打ち表示領域 7 1 c での右打ち指示画像 7 1 の表示）を、その連チャンに係る大当り遊技においても継続して実行するものとなっている。つまり、右打ち表示領域 7 1 c に右打ち指示画像 7 1 を表示する態様（所定の態様）の右打ち指示報知を、高ベース状態から大当り遊技中にかけて継続的に実行するものとなっている。これにより、遊技者にとっては、遊技状態が高ベース状態から特別遊技状態に移行したとしても、その移行前後で右打ち指示報知が同様の態様で実行されることとなるので、右打ち指示報知を認識し易いものとなる。特に、高ベース状態と特別遊技状態とで、同じ右打ち指示画像 7 1 が同じ表示位置（右打ち表示領域 7 1 c）に表示されるので、右打ち指示報知の認識のし易さは、より顕著なものとなる。

40

50

【0330】

また、本実施例のパチンコ遊技機1では、低確低ベース状態にて大当たり（初当たり）となった場合のオープニング演出として、初当たり用右打ち指示報知を含む初当たりオープニング演出を行うものとなっている。初当たり用右打ち指示報知は、右遊技領域3Bの下部に位置する大入賞口30に遊技球が入球する様子を描いた動画像を表示画面7aの略中央に表示するものであり、右打ち表示領域71cに右打ち指示画像71を表示する右打ち指示報知に比して目立つ態様となっている。このため、低ベース状態で左打ちを行って遊技を進めてきた遊技者に対しは、大当たり遊技の開始に際して右打ちを行うことを、積極的に促すことが可能となる。

【0331】

10

一方、高ベース状態にて大当たり（連チャン）となった場合のオープニング演出（連チャンオープニング演出）では、初当たりオープニング演出のような初当たり用右打ち指示報知（画面略中央での右打ちを促す動画像表示）を行わず、高ベース状態中に行っていた右打ち指示報知（右打ち表示領域71cでの右打ち指示画像71の表示）をそのまま行うものとなっている。これにより、連チャンを繰り返すことで大袈裟な右打ち指示報知が何度も行われることを回避して、遊技者に煩わしさを感じさせないようにすることが可能となる。特に、高ベース状態中の右打ち指示報知は、その高ベース状態に移行する前の特別遊技状態（大当たり遊技時）から同じ態様（同じ画像、同じ表示位置）で継続して実行されているものなので、遊技者にしてみれば、連チャンが発生した時点では、右打ちを行うことを十分に認識している状況にあるといえる。このことから、連チャンオープニング演出にて、初当たりオープニング演出と同様な右打ち指示報知を行うことなく、高ベース状態中の右打ち指示報知をそのまま行うことは、遊技者心理を考慮した有効な指示報知であるといえる。

20

【0332】

また、本実施例のパチンコ遊技機1では、初当たりに係る大当たり遊技の開始を契機として、その1ラウンド目の開始から、その後の高ベース状態が所定回数の特別図柄の変動表示の実行に基づき終了するまで、右打ち表示領域71cに右打ち指示画像71を表示し続けるものとなっている。つまり、初当たりに係る大当たり遊技の1ラウンド目開始から連チャン期間の終了まで一貫して、表示画面7aの隅の方（本例では画面右上）に右打ち指示画像を画面サイズに比して小さく表示して、右打ち指示報知を目立ち過ぎない態様で行うものとなっている。これにより、画像表示装置7の表示画面7aで実行される大当たり遊技演出や高ベース状態中の演出図柄遊技演出等の妨げになることを回避しつつ、遊技者に右打ちを行う遊技状態であることを十分に認識させる（印象付ける）ことが可能となる。

30

【実施例2】

【0333】

前述した実施例1では、RTC（第1タイマ回路）を用いた特定期間演出や、第2タイマ回路を用いたカウンタ予告演出について説明した。これらの遊技演出（特定期間演出、カウンタ予告演出）では、何れも、タイマ回路からの計時情報に基づいてカウント値を表示し、当該遊技演出の実行期間を表示している。例えば、特定期間演出の残時間表示部における残時間表示演出や、カウンタ予告演出のカウント表示部における減算表示演出が該当する。また、これらの遊技演出（特定期間演出、カウンタ予告演出）は、特定条件を成立した場合にのみ実行される趣向性の高い遊技演出とされており、その実行期間が長いほど、遊技興趣を高めたり、カウンタ予告演出においては、実行期間が長いほど成功パターンの際の大当たり可能性が高く設定されている。

40

【0334】

すなわち、遊技者にとっては、これらの遊技演出（特定期間演出、カウンタ予告演出）の実行期間が長いほど（特定期間演出の残時間表示部における残時間が長いほど、又は、カウンタ予告演出のカウント表示部に表示されるカウント値が大きいほど）、大当たりへの期待感を高めたり、長時間遊技興趣を高く維持したりすることが可能となる。それゆえ、特定期間演出の残時間が短かったり、カウンタ予告演出の初期カウント値が小さかったり

50

する場合には、遊技興趣を低下させたり、大当りへの期待感を十分に高められなかったりする虞がある。

【0335】

そこで、実施例2の特定期間演出、及び、カウンタ予告演出では、進行中（減算表示中）のカウンタ値を停止させ、更にその後進行を再開するカウンタ再開演出の実行を可能とするものである。これにより、遊技者は、特定期間演出の残時間が短い場合であっても、残時間の減少表示が停止するカウンタ停止演出（及び、カウンタ再開演出）の発生に期待し、遊技興趣を維持することが可能となる。また、遊技者は、カウンタ予告演出の初期カウンタ値が小さい場合であっても、カウンタ値が減算表示中に停止するカウンタ停止演出及びその後カウンタ値の減算表示を再開するカウンタ再開演出の発生に期待し、遊技興趣を維持することが可能となる。

10

【0336】

〔実施例2の特定期間演出〕

具体的に、図60を用いて、実施例2の特定期間演出の実行態様について説明する。図60(a)は、演出モードが特定モードに設定され、表示画面7a上では特定期間演出が実行されている。そして、残時間表示部208には、特定モード（特定期間演出）が残り16秒で終了することを示唆する時間表示がなされている場面を示す。図60(b)は、図60(a)と同じ変動表示で、進行中の特定モードの残時間表示部208が2重枠で囲まれ（所定の停止態様とされ）、減算表示（カウンタ表示）が「0:15」（残り15秒）の時点で停止（一時停止）した場面を示す。

20

【0337】

また、図60(c)乃至(e)は、残時間表示部の残時間表示が「0:15」（残り15秒）で停止したまま、演出図柄の変動表示や、表示画面7a（演出図柄表示部）に表示されるキャラクタ演出（背景絵柄）は継続して（停止することなく）、実行される場面を示す（カウンタ停止演出）。また、図60(e)は、図60(d)の次の演出図柄の変動表示を示すものであり、残時間表示部の残時間表示の停止中に、複数回の演出図柄（特別図柄）の変動表示を実行可能であることを示している。また、図60(f)は、図60(e)の場面から複数回の変動表示を実行した後に、残時間表示部の残時間表示がカウンタ（減算表示）を再開した場面を示す（カウンタ再開演出）。

【0338】

このように、残時間表示部の表示時間により、特定モード（特定期間演出）の残時間が少なくなった場合であっても、カウンタ停止演出が発生することで、その間に、複数回の演出図柄の変動表示を実行可能とし、趣向性の高い特定期間用の遊技演出を実行可能とすることができる。これにより、特定モード（特定期間演出）に対する遊技興趣を、残時間表示部の表示時間が短くなったときでも、長期間維持することが可能となる。

30

【0339】

〔実施例2のカウンタ予告演出〕

次に、図61を用いて、実施例2のカウンタ予告演出について説明する。図61(a)は、所定の演出図柄の変動表示中にカウンタ予告演出が発生し、カウンタ表示部221のカウンタ値が「3.0」秒まで減算表示された場面を示す。演出報知部223には、対象演出224として「カットイン」が表示されており、カウンタ表示部221に特定値（「0.0」）が表示されることで、その後「カットイン予告演出」が実行されることが確定する。図61(b)は、図61(a)と同じ変動表示で、進行中のカウンタ予告演出のカウンタ表示部221が2重枠で囲まれ（所定の停止態様とされ）、減算表示（カウンタ表示）が「1.5」（残り1.5秒）の時点で停止（一時停止）した場面を示す。

40

【0340】

また、図61(b)乃至(c)は、図61(a)と同じ変動表示で、カウンタ表示部の残時間表示が「0.5」（残り0.5秒）で停止したまま、演出図柄の変動表示や、表示画面7a（演出図柄表示部）に表示されるキャラクタ演出（背景絵柄、バトル演出）は継続して（停止することなく）、実行される場面を示す（カウンタ停止演出）。また、図6

50

1 (d) は、図 6 1 (a) と同じ変動表示で、カウント表示部 2 2 1 の減算表示 (カウント演出) が再開し、カウント表示部 2 2 1 に特定値 (「 0 . 0 」) が表示された場面を示す。また、図 6 1 (d) には、演出報知部 2 2 3 に表示される対象演出 (カットイン予告演出) の実行が確定したことを示す。

【 0 3 4 1 】

また、図 6 1 (e) 乃至 (g) は、図 6 1 (a) と同じ変動表示で、図 6 1 (d) の場面から所定時間経過後に、カウント予告演出で実行が確定した、雪だるまキャラクタが表示画面上に突然表示されるカットイン予告演出が実行される (図 6 1 (e) 参照) 。そして、図 6 1 (e) から所定時間経過後に、バトル演出において、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す演出 (バトルに勝利した演出) が実行され (図 6 1 (f) 参照) 、演出図柄が当り図柄 (「 3 3 3 」) で確定停止表示し、大当たりとなる。

10

【 0 3 4 2 】

実施例 2 のカウント予告演出では、初期カウント値及び対象演出が同じで且つ何れも成功パターン (何れも失敗パターン) の場合には、カウント表示部における減算表示が停止する (一時停止する) カウント停止演出及びカウント停止演出の後にカウントを再開するカウント再開演出を発生した場合の方が、カウント停止演出及びカウント再開演出を行わない場合よりも、大当たりの可能性が高いものとされている。また、カウント値の減算演出が一時的に停止する停止期間中も、カウント演出の実行期間として含め、カウント演出の実行期間が長いほど、大当たりの実行可能性を高いものとしてもよい。

【 0 3 4 3 】

20

また、初期カウント値から減算表示を開始して、カウント値が特定値となるまでに、カウントを停止した場合において、当該停止したまま特定値を表示することなくカウント予告演出を終了する場合と、当該停止の後にカウントを再開して、特定値を表示する場合とを備えている。これにより、遊技者は、カウント表示部に表示されるカウント値の減算表示が特定値に到達するまでに、停止した場合であっても、再度のカウント開始に期待し、遊技興趣を維持することが可能となる。また、初期カウント値が小さいカウント予告演出であっても、カウント値の減算表示中にカウント停止演出及びカウント再開演出が実行されることで、大当たりの期待感が向上するため、大当たりへの期待感を維持することが可能となる。

【 実施例 3 】

30

【 0 3 4 4 】

次に、本発明の実施例 3 のパチンコ遊技機 1 について説明する。本実施例 (実施例 3) は、前述した実施例 1 に対し、高ベース状態中に右打ち指示画像 7 1 の表示態様が変化し得る構成を付加したものである。以下では、実施例 1 と異なる点 (構成、作用効果等) を中心に説明し、実施例 1 と共通する点 (構成、作用効果等) についての説明は省略する。

【 0 3 4 5 】

本実施例では、サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 が、図 6 4 に示す右打ち指示画像変更処理 (S4700) を実行するものとなっている。この右打ち指示画像変更処理 (S4700) は、図 4 5 に示した受信コマンド解析処理 (S4302) の S4404 にて、変動開始コマンドを受信したと判定した場合に (S4404 で YES) 、変動演出開始処理 (S4406) に加えて実行する処理である。

40

【 0 3 4 6 】

図 6 4 に示すように、本実施例の右打ち指示画像変更処理 (S4700) では、まず、右打ち表示フラグが ON であるか否かを判定し (S4701) 、 ON でない (OFF である) 場合には (S4701 で NO) 、 S4702 以降の処理を行うことなく本処理を終える。右打ち表示フラグが OFF のときは、右打ち指示画像 7 1 が表示されない低ベース状態 (低確低ベース状態) だからである。一方、右打ち表示フラグが ON である場合 (S4701 で YES) 、変動カウンタの値 (計数値) が所定値 (M) であるか否かを判定する (S4702) 。

【 0 3 4 7 】

ここで、変動カウンタは、大当たり遊技後の高ベース状態にて実行される特別図柄の変動

50

表示の回数（変動回数）をサブ制御側で計数するカウンタ（変動回数計数手段）であり、本実施例では、主制御基板 80 からの変動停止コマンドを受信する毎に、当該変動カウンタを 1 加算するものとなっている。この変動カウンタによる計数値は、次の大当たりが発生するか、大当たりが発生することなく高ベース状態が終了する（低ベース状態に移行すること）でリセット（初期化）される。尚、変動カウンタは、サブ制御基板 90 の RAM の所定領域に設けられている。

【0348】

また、変動カウンタの判定値である所定値（M）は、高ベース状態の終了条件となる特別図柄の変動回数よりも少ない回数に相当する値とされるものであり、例えば、時短遊技状態の終了条件である 100 回よりも少ない回数の値を、所定値（M）として設定することが可能である。本実施例では、所定値（M）を「50」（M = 50）としている。尚、所定値（M）は、任意に設定することが可能であり、予め定められた固定値であっても、例えば大当たり発生毎にランダムに設定する変動値であってもよい。

10

【0349】

S4702にて、変動カウンタの値が所定値（本例では「50」）でないと判定した場合（S4702でNO）、S4703以降の処理を行うことなく本処理を終える。一方、変動カウンタの値が所定値（本例では「50」）であると判定した場合（S4702でYES）、右打ち文字画像消去コマンドをサブ出力バッファにセットし（S4703）、右打ち表示変更フラグをONにして（S4704）、本処理を終える。

【0350】

20

S4703でセットした右打ち文字画像消去コマンドは、変動開始コマンドの受信に基づく変動演出開始処理でサブ出力バッファにセットされる変動演出開始コマンドとともに、コマンド送信処理（S4006）によって画像制御基板 100 に送信される。これにより、画像表示装置 7（表示画面 7a）の右打ち表示領域 71c に表示される右打ち指示画像 71（図 63（b）を参照）のうち右打ち文字画像 71a が消去され、右矢印画像 71b だけが表示された状態となる。したがって、本実施例では、遊技状態が高ベース状態となって特別図柄の変動表示が 50 回行われると、その次（51 回目）の変動表示の開始に伴って右打ち文字画像 71a が消去され、これ以降、右打ち表示領域 71c には右打ち指示画像 71 として右矢印画像 71b だけが表示されることとなる。つまり、高ベース状態にて大当たり（連チャン）が発生することなく特別図柄の変動表示が 50 回行われると、これを契機に右打ち指示報知の態様が「右打ち文字画像と右矢印画像との組合せ」から「右矢印画像だけ」に変化する。

30

【0351】

また、S4704でONにする右打ち表示変更フラグは、高ベース状態にて右打ち文字画像 71a を消去したこと（右打ち指示報知の態様が変化したこと）を示すフラグである。この右打ち表示変更フラグを各種演出の実行に際して参照することで、その参照結果（右打ち文字画像 71a の表示有無）を演出に反映させることが可能となっている。例えば、右打ち文字画像 71a を消去した後は、その右打ち文字画像 71a を表示していた領域に、当該変動予告や保留先読み予告に係る予告演出画像を表示したり、特別図柄（演出図柄 8）の変動表示回数を示す回数表示を表示したりする等、演出表示のバリエーションを増やすことが可能である。尚、S4704でONとなった右打ち表示変更フラグは、その後、大当たり（連チャン）が発生することなく高ベース状態が終了した場合にOFFとなる。

40

【0352】

[実施例 3 の作用効果]

以上に説明した本実施例（実施例 3）のパチンコ遊技機 1 によれば、初当りに係る大当たり遊技の 1 ラウンド目開始時から画像表示装置 7（表示画面 7a）の右打ち表示領域 71c に表示され、その後の高ベース状態においても引き続き表示される右打ち指示画像 71 の表示態様（右打ち指示報知の態様）が、高ベース状態中の所定期間に変化し得るものとなっている。具体的には、高ベース状態での特別図柄の変動回数が所定回数になることに基づいて、右打ち指示画像 71 を構成する右打ち文字画像 71a が消去され、右矢印画像

50

7 1 b だけが右打ち表示領域 7 1 c に表示されるものとなっている。これにより、特別遊技状態から高ベース状態に移行した後の当該高ベース状態での特別図柄（演出図柄）の変動回数に応じて、右打ち指示報知の態様が変化し得るものとなるので、遊技者を右打ち指示報知に注目させることが可能となる。

【0353】

特に、本実施例では、高ベース状態中の右打ち指示報知が、表示画面 7 a の隅の方（本例では画面右上）に、画面サイズに比して小さな右打ち指示画像 7 1 を表示するものとなっている。このような右打ち指示画像 7 1 の表示態様（右打ち指示報知の態様）を変更可能に構成することで、高ベース状態中における表示画面上の僅かな変化に気付かせるといった興味を付加することが可能となる。

10

【0354】

尚、右打ち指示報知の態様の变化（変更）は、本実施例で示した右打ち文字画像 7 1 a の消去に限定されるものではない。例えば、右矢印画像 7 1 b の消去、右打ち文字画像 7 1 a と右矢印画像 7 1 b の一方または両方の表示サイズの変化（拡大または縮小）、色の変化、模様の変化、表示位置（表示箇所）の変化、右打ち文字画像 7 1 a の書体の変化、右矢印画像 7 1 b の形状の変化等、右打ち指示画像 7 1 の表示態様（つまり、右打ち指示報知の態様）の視覚的な変化をもたらすものであればよい。この場合、例えば、サイズや色、形状等の異なる複数種の右打ち指示画像（右打ち文字画像、右矢印画像）の画像データを画像制御基板 1 0 0 の R O M に予め記憶しておき、その中から表示対象となる画像データを読み出して、該読み出した画像データによる右打ち指示報知を右打ち表示領域 7 1 c で実行する構成を採ることが可能である。

20

【0355】

また、高ベース状態にて右打ち指示画像 7 1 の表示態様（右打ち指示報知の態様）を変更する時期（変化させる時期）に関し、本実施例で示した特別図柄の変動回数により定める構成に限定されるものではない。例えば、高ベース状態に移行してからの経過時間に基づき変更時期を定めたり、特定のリーチ演出や予告演出等の演出実行回数に基づき変更時期を定めたりする等、種々の条件により変更時期を定めることが可能である。

【実施例 4】

【0356】

次に、本発明の実施例 4 のパチンコ遊技機 1 について説明する。本実施例（実施例 4）は、前述した実施例に対し、大当たり遊技中に右打ち指示画像 7 1 の表示態様が変化し得る構成を付加したものである。以下では、実施例 1 , 2 と異なる点（構成、作用効果等）を中心に説明し、実施例 1 , 2 と共通する点（構成、作用効果等）についての説明は省略する。

30

【0357】

本実施例では、サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 が、図 6 5 に示す右打ち指示画像変更処理（S4800）を実行するものとなっている。この右打ち指示画像変更処理（S4800）は、図 4 5 に示した受信コマンド解析処理（S4302）における大当たり遊技関連処理（S4411）のサブルーチンとして実行する処理である。

【0358】

40

図 6 5 に示すように、本実施例の右打ち指示画像変更処理（S4800）では、まず、右打ち表示変更フラグが O N であるか否かを判定し（S4801）、O N でない（O F F である）場合には（S4801でNO）、S4802以降の処理を行うことなく本処理を終える。本実施例では、前述の実施例 3 で説明したように、高ベース状態中に右打ち指示報知の態様（右打ち指示画像 7 1 の表示態様）を変更した場合に、その変更後の右打ち指示報知の態様を、同じ高ベース状態での大当たり（連チャン）に係る大当たり遊技中の所定期間に再度変更可能となっている。このことから、S4801では、前述のS4704でO N され得る右打ち表示変更フラグを参照し、右打ち表示変更フラグがO N でない（O F F である）場合には、右打ち指示報知の態様（右打ち指示画像 7 1 の表示態様）が高ベース状態中に変更されてないこととなるため、S4802以降の処理を行うことなく本処理を終えるのである。

50

【 0 3 5 9 】

一方、右打ち表示変更フラグがONである場合（S4801でYES）、前述のS4405で受信した大当り遊技関連コマンドが2R開始コマンドであるか否かを判定し（S4802）、2R開始コマンドでない場合には（S4802でNO）、S4803以降の処理を行うことなく本処理を終える。これに対し、2R開始コマンドである場合には（S4802でYES）、右打ち文字画像表示コマンドをサブ出力バッファにセットし（S4803）、右打ち表示変更フラグをOFFにして（S4804）、本処理を終える。

【 0 3 6 0 】

S4803でセットした右打ち文字画像表示コマンドは、2R開始コマンドの受信に基づくS4411の処理（図45を参照）でサブ出力バッファにセットされる2R開始演出コマンドとともに、コマンド送信処理（S4006）によって画像制御基板100に送信される。これにより、画像表示装置7の表示画面7aでは、2ラウンド目のラウンド演出表示が行われるとともに、右打ち表示領域71cに表示中の右矢印画像71bの上方に右打ち文字画像71aが追加して表示される。したがって、本実施例では、高ベース状態にて特別図柄の変動表示が所定回数（例えば50回）行われ、これを契機に右打ち文字画像71aが消去された後、当該高ベース状態にて大当り（連チャン）となった場合に、大当り遊技の2ラウンド目の開始に伴い、再度、右打ち文字画像71aが右打ち表示領域71cに表示されることとなる。つまり、「右矢印画像だけ」となった右打ち指示報知の態様が、もとの「右打ち文字画像と右矢印画像との組合せ」に変化（復帰）する。

【 0 3 6 1 】

[実施例4の作用効果]

以上に説明した本実施例（実施例4）のパチンコ遊技機1によれば、高ベース状態中の右打ち文字画像71aの消去により右矢印画像71bだけとなった右打ち指示報知の態様が、当該高ベース状態に続く特別遊技状態中の所定期間に変化し得るものとなっている。具体的には、高ベース状態にて、右打ち文字画像71aの消去により右矢印画像71bだけを右打ち表示領域71cに表示する状況となった後、当該高ベース状態にて大当り（連チャン）となった場合に、これに係る大当り遊技の2ラウンド目の開始に伴い、先に消去された右打ち文字画像71aが、右矢印画像71bだけを表示している右打ち表示領域71cの元の位置に表示されるものとなっている。これにより、高ベース状態から特別遊技状態に移行した後の当該特別遊技状態でのラウンド遊技の進行に応じて、右打ち指示報知の態様が変化し得る（復帰し得る）ものとなるので、遊技者を右打ち指示報知に注目させることが可能となる。

【 0 3 6 2 】

特に、本実施例では、表示画面7aの隅の方（本例では画面右上）に小さく表示される右打ち指示画像71に含まれる右打ち文字画像71aを高ベース状態中に消去した後、その右打ち文字画像71aを特別遊技状態中に元の位置に表示することが可能となっている。これにより、高ベース状態中に一度は変化した右打ち指示報知の態様の更なる変化（本例では復帰）に気付かせるといった興味を付加することが可能となる。

【 0 3 6 3 】

尚、高ベース状態に続く特別遊技状態での右打ち指示報知の態様の変化（変更）は、本実施例で示した再度の右打ち文字画像71aの表示に限定されるものではない。例えば、右打ち文字画像71aの消去後も継続して表示している右矢印画像71bの表示サイズの変化（拡大または縮小）、色の変化、表示位置（表示箇所）の変化、デザインの変化等であってもよい。また、先の高ベース状態における右打ち指示報知の態様の変化とは無関係に、高ベース状態から継続して実行している右打ち指示報知の態様を、特別遊技状態中の所定期間に変化させる（変更する）ように構成してもよい。

【 0 3 6 4 】

さらに、特別遊技状態にて右打ち指示報知の態様を変更する時期（変化させる時期）は、本実施例で示した大当り遊技の2ラウンド目の開始タイミング（2R開始コマンド受信契機）に限定されるものではない。例えば、1ラウンド目もしくは3ラウンド目以降の所

定ラウンドの開始タイミング、ラウンド遊技の実行中、所定ラウンドの終了タイミング（ラウンド終了コマンド受信契機）、オープニング演出の開始タイミング（オープニングコマンド受信契機）、オープニング演出の実行中、オープニング演出の終了タイミング（1R開始コマンド受信契機）、エンディング演出の開始タイミング（エンディングコマンド受信契機）、エンディング演出の実行中、エンディング演出の終了タイミング等、特別遊技状態の開始から終了までのあらゆる時期を、変更時期として定めることが可能である。また、特別遊技状態に移行してからの経過時間に基づき変更時期を定めることも可能である。

【0365】

以上、本発明の実施形態として実施例および他の態様を説明したが、本発明はこれらに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することが可能である。

10

【0366】

〔他の態様〕

前述した実施例1において、RTCの計時情報に基づいて設定される特定モードと、非特定モードにおいて、特定モードで開始した事前演出を、特定条件下で非特定モードに移行した後も継続して実行可能とした。このような態様に限らず、確変モードから通常モードに移行する場合や、時短モードから通常モードに移行する場合や、単に演出態様の異なる（遊技状態は変わらない）第1遊技モードから第2遊技モード移行する場合にも、移行前のモード（遊技モード）で開始した当該モード用の遊技演出（事前演出、予告演出等）を、モード移行後も継続して実行してもよい。もちろん、不利な遊技モードから有利な遊技モードに移行する場合にも、移行前のモード（遊技モード）で開始した当該モード用の遊技演出（事前演出、予告演出等）を、モード移行後も継続して実行してもよい。

20

【0367】

前述した実施例2では、特定モード（特定期間演出）やカウント予告演出の実行時間を長く見せる演出態様として、減算表示中の残時間表示を一時的に停止し、その後再開する演出を採用した。このような態様に変えて、又は、加えて、所定タイミングで残時間を増加したり、所定期間残時間を初期値のまま変化させない（減算を開始しない）といった演出態様によっても、同様の効果を奏する。また、一時停止の期間を計測する一時停止期間計測手段や、一時停止期間を表示する一時停止期間表示部や、一時停止期間及び減算期間を加算した値を表示する総演出時間表示部等を設けてもよい。

30

【0368】

例えば、前述の実施例では、右打ち指示画像71を、「右打ち」の文字を表す右打ち文字画像71aと、その上方に位置する1つの右矢印画像71bとからなるものとしていたが、右打ち指示画像71の態様はこれに限定されるものではなく、右打ち文字画像だけで構成したり、あるいは右矢印画像だけで構成したりすることも可能である。この場合、前述の実施例2, 3における表示態様の変更（変化）は、右打ち指示報知を構成する一部画像の消去ではなく、表示中の画像そのものの態様（サイズ、色、形状、表示位置等）を変更する（変化させる）ものとすればよい。また、前述の実施例では、右打ち指示画像71の表示位置を表示画面7aの右上（右打ち表示領域71c）としていたが、右打ち指示画像71の表示位置はこれに限定されるものではなく、表示画面7a上の所定位置とすることが可能である。但し、演出図柄遊技演出や大当り遊技演出（ラウンド演出等）の妨げになるのを回避すべく、表示画面7aのうち外周寄り（画面周縁側）に表示するのが望ましい。さらに、液晶表示装置等の表示装置を複数備える場合には、演出図柄遊技演出や大当り遊技演出が行われる表示装置とは別の表示装置に、右打ち指示画像を表示するようにしてもよい。

40

【0369】

また、前述の実施例では、左打ち指示画像70を、「左打ちに戻してください」の文字を表す左打ち文字画像70aと、その上方に位置する3つの左矢印画像70bとからなる

50

ものとしていたが、左打ち指示画像 70 の態様はこれに限定されるものではなく、前述の右打ち指示画像 71 と同様に、種々の態様を採ることが可能である。尚、左打ち指示画像 70 の表示（左打ち指示報知）は、高ベース状態（右打ち遊技状態）が終了して低ベース状態（左打ち遊技状態）に移行すること、すなわち、遊技球の発射を「右打ち」から「左打ち」に変更する（戻す）ことを、遊技者に分かり易く積極的に示す必要があることから、右打ち指示画像 71 の表示（右打ち指示報知）に比べ、表示サイズを大きくしたり表示位置を画面中央寄りにしたりする等、遊技者がより認識し易い態様（目立つ態様）で行うのが望ましい。

【0370】

また、前述の実施例では、右打ち表示領域 71c における右打ち指示画像 71 の表示を、初当りに係る大当り遊技の 1 ラウンド目の開始から、その後の高ベース状態の終了（大当り遊技の実行に伴う終了を除く）まで継続して実行するものとなっており、その間の連チャンに係る大当り遊技が行われる場合にも、ファンファーレ演出、ラウンド演出およびエンディング演出の各演出の実行中を含め、継続して実行するものとなっていた。これに対し、初当りに係る大当り遊技の 1 ラウンド目から継続する右打ち指示画像 71 の表示を、その後の連チャンに係る大当り遊技でのファンファーレ演出やエンディング演出が行われる時期、すなわち、遊技状態が特別遊技状態に移行する時期や特別遊技後の高ベース状態に移行する時期に中断（一時的に消去）し、ファンファーレ演出やエンディング演出が終了したら、右打ち指示画像 71 の表示を同じ表示位置で再開するようにしてもよい。このように右打ち指示画像 71 の表示を一時的に中断したとしても、連チャン期間中の右打ち指示報知が遊技者にとって認識し難いものとなる可能性は極めて低く（可能性は無く）、前述した実施例と同様の効果を奏することは可能である。

【0371】

また、事前演出（連続事前演出）は、連続する複数の変動表示を用いて実行可能とされており、1 回の変動表示（対象変動）においてのみ実行される場合もある。これらを含めて事前演出（連続事前演出）という。また、1 回の変動表示（対象変動）においてのみ実行される場合の事前演出も連続事前演出に含むものとする。また、この「事前演出」を実行するサブ制御部を「事前演出実行手段」ともいう。

【0372】

また、前述した実施例等では、大当り遊技のラウンド数として「2R」と「15R」の 2 種類を有するものとしていたが、ラウンド数はこれに限定されるものではなく、ラウンド数の種類を 3 種類以上としてもよく、あるいは 1 種類だけとしてもよい。さらに、第 1 大入賞口 30 および第 2 大入賞口 35（V アタッカー）の開放パターンも前述の実施例に限定されるものではなく、例えば、1 ラウンドあたりの開放時間や開放回数等は、種々の態様を採ることが可能である。

【0373】

また、前述した実施例等では、V ラウンドにおける第 2 大入賞口 35（V アタッカー）の開放時間の長短によって、V 通過可能性が高くなる（容易となる）場合と、低くなる（実質的に不可能となる）場合とを設定していた。すなわち、V ラウンドにおける第 2 大入賞口 35 の開放時間が相対的に長い場合には、当該第 2 大入賞口 35 への遊技球の入球が容易となって、第 2 大入賞口 35 に入球した遊技球の少なくとも 1 個がほぼ確実に特定領域 39 を通過するものとし、一方、V ラウンドにおける第 2 大入賞口 35 の開放時間が相対的に短い場合には、当該第 2 大入賞口 35 への遊技球の入球が困難（実質的に不可能）となり、これにより遊技球が特定領域 39 を通過しないものとしていた。これに代えて、特定領域を開閉する可動片を設け、V ラウンドでの第 2 大入賞口 35 への入球数（入球数計数手段による計数値）に基づいて可動片を動作させることとし、その動作態様によって V 通過可能性が異なるようにしてもよい。

【0374】

例えば、V ラウンドでの第 2 大入賞口 35 への第 1 所定数（例えば 1 個目）の入球に基づいて可動片を動作させる場合には、その可動片の動作態様を V 通過可能性が低くなる（

実質的に不可能となる) 態様とし、第 2 所定数(例えば 2 個目~規定数の何れか)の入球に基づいて可動片を動作させる場合には、その可動片の動作態様を V 通過可能性が高くなる態様とする。そして、V ラウンドにて可動片が V 通過可能性の低い態様でしか動作しない大当たり、すなわち、第 2 大入賞口 3 5 への第 1 所定数の入球に基づいてのみ可動片が動作する大当たりを「V 非通過予定大当たり」とし、V 通過可能性の低い態様で動作する場合と V 通過可能性の高い態様で動作する場合とがある大当たり、すなわち、第 2 大入賞口 3 5 への第 1 所定数の入球と第 2 所定数の入球とに基づいて可動片が動作する大当たりを「V 通過予定大当たり」とすればよい。このような構成によっても、前述した実施例等と同様に、特定領域への遊技球の通過有無に基づき確率変動機能の作動有無(高確率状態の発生有無)を決定することが可能となる。

10

【0375】

また、前述した実施例等では、大当たり遊技中(特別遊技中)の V ラウンドで遊技球が特定領域 3 9 を通過したことに基づいて高確率状態を発生させるという遊技上の特典を遊技者に付与するものを例示したが、本発明でいう特典は高確率状態の発生に限られるものではない。例えば、始動口への遊技球の入球頻度を高くする高ベース状態や、識別情報の変動時間を通常より短くする変動時間短縮状態(時短状態)等、遊技者に何らかの利益を付与するものであれば、その特典の内容(種類)は問わない。また、遊技球が特定領域を通過したことに基づいて、一の特典を付与するものであっても複数の特典を付与するものであってもよい。

20

【0376】

また、前述した実施例では、確変作動口としての特定領域 3 9 を有するパチンコ(所謂「V 確機」)に本発明を適用したものを例示したが、これに限らず、大入賞口内に特定領域 3 9 を有することなく、特別図柄当否判定の結果(停止表示される大当たり図柄の種類)に基づいて高確率状態を付与するか否かを決定するタイプの遊技機(所謂「図柄確変機」)においても、本発明は適用可能である。あるいは、確率変動機能を備えていないタイプの遊技機にも本発明は適用可能である。また、特別図柄当否判定の結果が小当たりとなることで入球可能となる大入賞口に特定領域(V 領域)を備え、小当たり遊技の際にその大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過(V 通過)すると大当たりとなり、当該 V 通過に基づき大当たり遊技が実行される 1 種 2 種タイプのパチンコ遊技機にも本発明を適用することも可能である。

30

【0377】

また、前述した実施例では、第 2 特図保留(第 2 特別図柄の変動表示)を第 1 特図保留(第 1 特別図柄の変動表示)に優先して消化する制御処理(いわゆる特図 2 優先変動)を採用していたが、これに限らず、第 1 特図保留を第 2 特図保留に優先して消化する制御処理(いわゆる特図 1 優先変動)としてもよい。あるいは、第 1 特図保留の消化と第 2 特図保留の消化とに優先順位を設定せず、第 1 特図保留および第 2 特図保留のうち、最も古く記憶されたものから順に消化する制御処理(いわゆる入球順(記憶順)変動)の制御処理としてもよい。また、前述の実施例における特図 2 優先変動に代えて、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示(第 1 特図保留の消化と第 2 特図保留の消化)とを並行して実行する制御処理(いわゆる特図 1, 2 同時変動)を採用してもよい。

40

【0378】

[その他]

また前述した遊技機の参考発明として、以下のようにしてもよい。

(参考発明 1)

参考発明 1 - 1 の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

遊技モードを移行可能な遊技モード移行手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って、実行中の前記遊技モードに対応する遊技演出を実行

50

可能な遊技演出実行手段と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技モードとして、少なくとも、第1遊技モードと、第2遊技モードと、を有し、前記遊技演出として、少なくとも、第1遊技演出と、前記第1遊技演出と演出態様が異なる第2遊技演出と、を有し、

前記第1遊技演出は、前記第1遊技モードにおいて実行可能であると共に、第2遊技モードにおいて実行不能であり、

前記第2遊技演出は、前記第2遊技モード及び前記特定条件が成立する場合の前記第1遊技モードにおいて実行可能である

10

ことを特徴とするものである。

【0379】

このような遊技機によれば、遊技モードを移行可能な遊技モード移行手段と、実行中の遊技モードに対応する遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、を備えている。また、遊技モードとして、少なくとも第1遊技モードと第2遊技モードとを有し、遊技演出として、少なくとも第1遊技演出と当該第1遊技演出と演出態様が異なる第2遊技演出とを有している。そして、第1遊技演出は第1遊技モードにおいて実行可能であるが第2遊技モードでは実行不能とし、第2遊技演出は第2遊技モード及び特定条件が成立した際の第1遊技モードにおいて実行可能とされる。

【0380】

20

これにより、第1遊技モードにおいては第1遊技演出を実行し、第2遊技モードにおいては第2遊技演出を実行するものとしつつ、特定条件が成立する場合には第1遊技モードにおいても第2遊技演出を実行可能とすることで、意外性のある遊技演出を提供し、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、第1遊技モード及び第2遊技モードとして、例えば、表示部の背景演出を異ならせてもよいし、遊技モードを知らせる遊技モード表示部を設け遊技モード名を異ならせてもよいし、遊技モードによって異なるキャラクタを表示する等して、遊技者が実行中の遊技モードを認識可能としてもよい。

【0381】

また、参考発明1-2の遊技機は、参考発明1-1の遊技機において、

前記第2遊技演出は、連続する複数回の識別情報の変動表示に亘って実行可能な遊技演出であり、

30

前記遊技モード移行手段は、前記遊技モードを、前記第2遊技モードから前記第1遊技モードに移行可能であり、

前記特定条件は、少なくとも、前記第2遊技モードにおいて開始した前記第2遊技演出が、前記第2遊技モードから前記第1遊技モードに移行後も継続して実行される場合に成立することを特徴とするものである。

【0382】

このような遊技機によれば、第2遊技演出は複数回の識別情報の変動表示に亘って実行可能な遊技演出とされる。そして、第2遊技演出を第1遊技モードで実行可能とする特定条件を、第2遊技モードから第1遊技モードに移行する場合において、第2遊技モードにおいて開始した第2遊技演出を、第1遊技モードへの移行後も継続して実行する場合に成立するものとする。これにより、第1遊技モードにおいても第2遊技演出を実行可能として意外性のある遊技演出の実行によって遊技興趣を高めることが可能となる。またこれにより、複数回の識別情報の変動表示に亘って実行することが決定している遊技演出(第2遊技演出)を遊技モードの移行によって中断することなく、継続して実行することが可能となり、違和感なく遊技演出を進行することが可能となる。

40

【0383】

また、参考発明1-3の遊技機は、参考発明1-2の遊技機において、

前記第2遊技モードから第1遊技モードに亘って継続して実行される前記第2遊技演出に限って、前記第1遊技モードにおいて実行可能とすることを特徴とするものである。

50

【0384】

このような遊技機によれば、遊技モードが第2遊技モードから第1遊技モードに移行する場合であって、第2遊技演出が第2遊技モードから開始して第1遊技モードまで継続して実行される場合に限り、当該第1遊技モードにおいて第2遊技演出の実行を可能とする。従って、第1遊技モードにおいて実行される第2遊技演出が終了すると、当該第1遊技モードにおいて第2遊技演出は実行されないこととなる。またこれにより、数回の識別情報の変動表示に亘って実行中の遊技演出（第2遊技演出）を途中で中断して、遊技興趣が低下するのを極力防止することが可能となる。

【0385】

また、参考発明1-4の遊技機は、参考発明1-2又は参考発明1-3の遊技機において、

特定の識別情報の変動表示の結果が特定結果となるかどうかを、当該特定の識別情報の変動表示の開始より前に事前判定する事前判定手段を備え、

前記第2遊技演出は、少なくとも、前記特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って実行することで、前記特定の識別情報の変動表示に係る前記事前判定の結果を報知する遊技演出であり、

前記特定条件は、前記第2遊技モードにおいて開始した前記第2遊技演出が、前記第2遊技モードから前記第1遊技モードに移行する際に終了していない場合であって、前記特定の識別情報の変動表示に係る前記事前判定の結果が第2特定条件を満たす場合に成立することを特徴とするものである。

【0386】

このような遊技機によれば、特定の識別情報の変動表示の結果を事前判定する事前判定手段を備え、第2遊技演出は事前判定の結果を報知可能な遊技演出とされ、特定条件は事前判定の結果が第2特定条件を満たす場合に成立するものとする。これにより、事前判定の結果によって（第2特定条件を満たすかどうかによって）、第2遊技モードにおいて実行中の第2遊技演出を、第1遊技モードへの移行後も継続するかどうかを決定することが可能となる。またこれにより、第1遊技モードにおいて第2遊技演出が実行される場合の遊技者の期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0387】

また、参考発明1-5の遊技機は、参考発明1-4の遊技機において、

前記第2遊技モードにおいて開始した前記第2遊技演出が、前記第2遊技モードから前記第1遊技モードに移行する際に終了していない場合であって、前記特定の識別情報の変動表示に係る前記事前判定の結果が前記第2特定条件を満たす場合、当該第2遊技演出を前記第1遊技モードにおいて継続して実行し、

前記第2遊技モードにおいて開始した前記第2遊技演出が、前記第2遊技モードから前記第1遊技モードに移行する際に終了していない場合であって、前記特定の識別情報の変動表示に係る前記事前判定の結果が前記第2特定条件を満たさない場合、当該第2遊技演出を前記第1遊技モードへの移行に伴って終了することを特徴とするものである。

【0388】

このような遊技機によれば、第2遊技モードから第1遊技モードに移行する際に終了していない第2遊技演出を、特定の識別情報の変動表示に係る事前判定の結果が第2特定条件を満たす場合には第1遊技モードにおいて継続して実行し、事前判定の結果が第2特定条件を満たしていない場合には第1遊技モードへの移行に伴って終了するものとする。これにより、第1遊技モードにおいて第2遊技演出が実行される場合の遊技者の期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0389】

また、参考発明1-6の遊技機は、参考発明1-4の遊技機において、

前記第2遊技モードにおいて開始した前記第2遊技演出が、前記第2遊技モードから前記第1遊技モードに移行する際に終了していない場合であって、前記特定の識別情報の変動表示に係る前記事前判定の結果が前記第2特定条件を満たす場合、当該第2遊技演出を

10

20

30

40

50

前記第 1 遊技モードにおいて継続して実行し、

前記第 2 遊技モードにおいて開始した前記第 2 遊技演出が、前記第 2 遊技モードから前記第 1 遊技モードに移行する際に終了していない場合であって、前記特定の識別情報の変動表示に係る前記事前判定の結果が前記第 2 特定条件を満たさない場合、当該第 2 遊技演出を前記第 1 遊技モードへの移行に伴って前記第 1 遊技演出に切替えて実行することを特徴とするものである。

【0390】

このような遊技機によれば、第 2 遊技モードから第 1 遊技モードに移行する際に終了していない第 2 遊技演出を、特定の識別情報の変動表示に係る事前判定の結果が第 2 特定条件を満たす場合には第 1 遊技モードにおいて継続して実行しする。そして、事前判定の結果が第 2 特定条件を満たしていない場合には第 1 遊技モードへの移行に伴って、第 2 遊技演出を第 1 遊技演出に切替えて実行するものとする。これにより、第 1 遊技モードにおいて第 2 遊技演出が実行される場合の遊技者の期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0391】

(参考発明 2)

また、参考発明 2 - 1 の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

20

所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、

所定のカウント値を表示するカウント表示部と、

前記カウント表示部に表示されるカウント値を、遊技の進行に伴って変化させるカウント演出を実行可能なカウント演出実行手段と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、少なくとも第 1 遊技演出を有し、

前記カウント演出が実行された場合において、前記カウント表示部に特定のカウン
ト値が表示されると前記第 1 遊技演出が実行され、前記カウント表示部に前記特定の
カウン
ト値が表示されないと前記第 1 遊技演出が実行されない

30

ことを特徴とするものである。

【0392】

このような遊技機によれば、所定のカウン
ト値を表示するカウン
ト表示部と、カウン
ト表示部に表示されるカウン
ト値を、遊技の進行に伴って変化させる(進行させる)カウン
ト演出を実行可能なカウン
ト演出実行手段と、を備えており、カウン
ト演出を実行して特
定のカウン
ト値を表示した場合には第 1 遊技演出を実行し、特定のカウン
ト値を表示しな
い場合には第 1 遊技演出を実行しないものとする。これにより、カウン
ト演出の進行に基
づいて特定のカウン
ト値が表示されるかどうかによって第 1 遊技演出を実行するかどうか
が示されるため、遊技者は、カウン
ト演出の進行に注視し、特定のカウン
ト値が表示され
ることに期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0393】

ここで、「遊技の進行に伴って変化」とは、遊技演出の経過に伴って表示されるカウン
ト値が変化する場合や、時間経過に伴ってカウン
ト値が変化する場合等が含まれる。また
「カウン
ト値が変化する」とは、表示されるカウン
ト値がカウン
トアップするカウン
トア
ップ方式であっても、カウン
トダウンするカウン
トダウン方式であっても、ランダムに変
化するランダム方式であってもよい。また、遊技演出実行手段、カウン
ト演出実行手段は
何れもサブ制御部の CPU で構成される。また、遊技演出には、予告演出や、リーチ演出
や、大当り等の判定結果を示す演出(図柄変動演出)等を含む。

【0394】

また、参考発明 2 - 2 の遊技機は、参考発明 2 - 1 の遊技機において、

50

所定の遊技演出を示す遊技演出情報を表示する遊技演出情報表示部を備え、
前記遊技演出として、少なくとも第２遊技演出を有し、
前記遊技演出情報として、少なくとも、前記第１遊技演出を示す第１遊技演出情報と、
前記第２遊技演出を示す第２遊技演出情報と、を有し、
前記遊技演出情報表示部に前記第１遊技演出情報が表示され、前記カウント演出が実行
された場合において、前記カウント表示部に前記特定のカウント値が表示されると前記第
１遊技演出が実行され、前記カウント表示部に前記特定のカウント値が表示されないと前
記第１遊技演出が実行されず、
前記遊技演出情報表示部に前記第２遊技演出情報が表示され、前記カウント演出が実行
された場合において、前記カウント表示部に前記特定のカウント値が表示されると前記第
２遊技演出が実行され、前記カウント表示部に前記特定のカウント値が表示されないと前
記第２遊技演出が実行されないことを特徴とするものである。

10

20

【０３９５】

このような遊技機によれば、遊技演出として、第１遊技演出と第２遊技演出とを少なく
とも有し、遊技演出情報表示部に表示される遊技演出情報として、第１遊技演出を示す第
１遊技演出情報と、第２遊技演出を示す第２遊技演出情報とを少なくとも有している。そ
して、遊技演出情報表示部に第１遊技演出情報が表示され、カウント表示部に特定のカウ
ント値が表示されると第１遊技演出が実行され、特定のカウント値が表示されないと第１
遊技演出が実行されない。また、遊技演出情報表示部に第２遊技演出情報が表示され、カ
ウント表示部に特定のカウント値が表示されると第２遊技演出が実行され、特定のカウン
ト値が表示されないと第２遊技演出が実行されないものとされている。

【０３９６】

これによると、遊技演出情報表示部への表示によって示される遊技演出は、カウント演
出によって特定のカウント値が表示されるかどうかによって、実行されるかどうかを示さ
れる。これにより遊技者は、遊技演出情報表示部に表示される遊技演出が趣向性の高いも
のであったり、特別遊技等の期待感を高めるものである場合には、カウント演出の進行に
注視し、カウント演出において特定のカウント値が表示されることに期待し、遊技興趣を
高めることが可能となる。

【０３９７】

カウント演出が実行された結果、カウント表示部に特定のカウント値が表示されると遊
技演出情報表示部に表示される遊技演出が実行され、カウント演出が実行された結果、特
定のカウント値が表示されない場合には、当該遊技演出は実行されない。また、「カウン
ト演出」とは、カウント表示部に所定のカウント値を表示し、そのカウント値を減算表示
したり、加算表示したり、停止表示したりして変化（停止含む）させる演出をいう。

30

【０３９８】

また、参考発明２－３の遊技機は、参考発明２－１又は参考発明２－２の遊技機におい
て、

遊技者が所定の入力を行う入力手段を備え、

前記カウント演出において、前記入力手段への入力を伴って前記カウント表示部に前記
特定のカウント値を表示する第１入力演出を有することを特徴とするものである。

40

【０３９９】

このような遊技機によれば、遊技者が所定の入力を行う入力手段を備えており、入力手
段への入力を伴うカウント演出において、入力手段への入力に基づいて特定のカウント値
を表示する演出を有している。これにより、遊技者は、入力手段への入力によって自らが
特定のカウント値を表示するかどうかに関係するため、入力行為へのモチベーションを高
め、第１入力演出の発生に遊技興趣を高めることが可能となる。また、カウント演出にお
いて、単に時間経過を待って特定のカウント値が表示されるかどうかを待つのではなく、
自らの入力行為によって、特定のカウント値を表示させることが可能となるため、顕著に
遊技興趣を高めることが可能となる。

【０４００】

50

また、参考発明 2 - 4 の遊技機は、参考発明 2 - 2 又は参考発明 2 - 3 の遊技機において、

遊技者が所定の入力を行う入力手段を備え、

前記入力手段への入力に基づいて、前記遊技演出情報表示部に遊技演出情報を表示する第 2 入力演出を有することを特徴とするものである。

【0401】

このような遊技機によれば、遊技者が所定の入力を行う入力手段を備えており、入力手段への入力に基づいて遊技演出情報表示部に遊技演出情報を表示する第 2 入力演出を有する。これにより、入力手段への入力に基づいて、特定のカウンタ値が表示された場合に実行される遊技演出を表示する演出を有している。これにより、遊技者は、入力手段への入力によって自らが実行されうる遊技演出を報知するため、入力行為へのモチベーションを高め、第 1 入力演出の発生に遊技興趣を高めることが可能となる。また、入力手段への入力を行うかどうかによって、遊技演出情報表示部に遊技演出情報を表示させるかどうかを選択することも可能となり、遊技演出を多様化することが可能となる。

10

【0402】

また、参考発明 2 - 5 の遊技機は、参考発明 2 - 4 の遊技機において、

前記第 2 入力演出において、前記入力手段への入力が検知されない場合には少なくともカウンタ演出において前記特定のカウンタ値が表示されるまで前記遊技演出情報表示部に遊技演出情報を表示されず、前記入力手段への入力が検知されると、前記カウンタ演出において前記特定のカウンタ値が表示される前に、前記遊技演出情報表示部に前記遊技演出情報が表示されることを特徴とするものである。

20

【0403】

このような遊技機によれば、実行されうる遊技演出情報を表示する第 2 入力演出において、入力手段への入力を行わない場合には、少なくとも特定のカウンタ値が表示されるまでは遊技演出情報を表示しない。すなわち、カウンタ演出において特定のカウンタ値が表示されない場合は遊技演出情報は表示されないままとなる。また、入力手段への入力が行われると、特定のカウンタ値が表示される前に、特定のカウンタ値が表示された場合に実行されうる遊技演出を示す遊技演出情報が表示される。これにより、カウンタ演出において特定のカウンタ値が表示されるかどうかの演出が実行されている間に、特定のカウンタ値が表示されるかどうかの判明する前の段階で、実行されうる遊技演出を知りたい遊技者は入力手段への入力を行い、特定のカウンタ値が表示されるまで（若しくは、表示されたとしても）実行される（実行されうる）遊技演出を知りたくない遊技者は入力手段への入力を行わないといった遊技上の選択を行うことが可能となる。これにより、遊技が多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0404】

（参考発明 3）

また、参考発明 3 - 1 発明の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

40

所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、

所定のカウンタ値を表示するカウンタ表示部と、

前記カウンタ表示部に表示されるカウンタ値を、遊技の進行に伴って変化させるカウンタ演出を実行可能なカウンタ演出実行手段と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、前記カウンタ演出に伴って実行可能な特定遊技演出を有し、

前記カウンタ演出として、

前記カウンタ演出におけるカウンタ値の変化を停止するカウンタ停止演出と、当該停止から所定期間経過後にカウンタ値の変化を再開するカウンタ再開演出と、からなる演出を

50

有し、

前記特定遊技演出は前記カウント停止演出実行中も継続して実行可能とされることを特徴とするものである。

【0405】

このような遊技機によれば、所定のカウント値を表示するカウント表示部と、カウント表示部に表示されるカウント値を、遊技の進行に伴って変化させる（進行させる）カウント演出を実行可能なカウント演出実行手段と、を備えている。また、カウント演出として、表示するカウント値の変化（進行）を停止するカウント停止演出と、当該停止後に再度カウント値の変化（進行）を開始するカウント再開演出と、を含む演出を有している。そして、カウント演出に伴って実行可能な特定遊技演出は、カウント値を変化（進行）させる期間もカウント停止演出の実行期間も、何れも継続して実行可能とされる。

10

【0406】

これにより、カウント演出中にカウント停止演出が実行された場合には、特定遊技演出の実行期間が長くなり、趣向性の高い遊技演出を実行可能となる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。また、カウント停止演出及びカウント再開演出を有することで、カウント演出として、当該カウント演出の実行期間が比較的短い期間であることを示す表示がなされた場合でも、遊技興趣の低下を防止することが可能となる。尚、「特定遊技演出」として、例えば、予告演出やリーチ演出やキャラクタ演出や演出図柄変動演出等をあげることができる。

20

【0407】

また、参考発明3-2の遊技機は、参考発明3-1の遊技機において、前記カウント演出として、

前記カウント演出におけるカウント値の変化を停止するカウント停止演出を行い、当該停止後に前記カウント再開演出を実行しない演出を有し、

前記カウント停止演出の後に、前記カウント再開演出を実行する場合の方が、前記カウント再開演出を実行しない場合よりも、前記特別遊技を実行する可能性が高いことを特徴とするものである。

【0408】

このような遊技機によれば、カウント演出として、カウント値の変化を停止するカウント停止演出を行い、当該停止後にカウント再開演出を実行しない（カウント値の変化を再開しない）演出を有している。そして、カウント停止演出の後に、カウント再開演出を実行する場合の方が、カウント再開演出を実行しない場合よりも特別遊技の実行可能性を高いものとする。これにより、カウント演出の発生、カウント停止演出の発生、及び、カウント再開演出の発生の夫々によって、遊技者の期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0409】

また、参考発明3-3の遊技機は、参考発明3-1又は参考発明3-2の遊技機において、

前記カウント演出の実行期間が所定期間の第1カウント演出と、前記第1カウント演出より実行期間が長い第2カウント演出と、を有し、

40

前記第2カウント演出を実行する場合の方が、前記第1カウント演出を実行する場合よりも、前記特別遊技を実行する可能性が高いことを特徴とするものである。

【0410】

このような遊技機によれば、カウント演出として、第1カウント演出と、第1カウント演出よりも実行期間が長い第2カウント演出と、を有し、第2カウント演出を実行する場合の方が第1カウント演出を実行する場合よりも特別遊技の実行可能性を高いものとする。これにより、遊技者は、より実行期間の長いカウント演出の発生に期待すると共に、カウント停止演出及びカウント再開演出によって、カウント演出の実行期間が比較的短い期間であることを示す表示がなされた場合でも、遊技興趣の低下を防止することが可能となる。

50

【 0 4 1 1 】

また、参考発明 3 - 4 の遊技機は、参考発明 3 - 2 の遊技機において、

前記カウント演出の実行期間が所定期間の第 1 カウント演出と、前記第 1 カウント演出より実行期間が長い第 2 カウント演出と、を有し、

前記第 2 カウント演出を実行する場合の方が、前記第 1 カウント演出を実行する場合よりも、前記特別遊技を実行する可能性が高いものであって、

前記第 2 カウント演出の実行期間には、前記カウント停止演出の実行期間を含むことを特徴とするものである。

【 0 4 1 2 】

このような遊技機によれば、カウント演出として、第 1 カウント演出と、第 1 カウント演出よりも実行期間が長い第 2 カウント演出と、を有し、第 2 カウント演出を実行する場合の方が第 1 カウント演出を実行する場合よりも特別遊技の実行可能性を高いものとする。また、比較的执行期間が長く、且つ、比較的特別遊技実行可能性が高い、第 2 カウント演出には、少なくとも、カウント停止演出を含むため、遊技者は、より実行期間の長いカウント演出の発生に期待すると共に、カウント停止演出の発生に期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。またこれにより、カウント演出の実行期間が比較的小さい期間であることを示す表示がなされた場合でも、遊技興趣の低下を防止することが可能となる。

【 0 4 1 3 】

(参考発明 4)

また、参考発明 4 - 1 の遊技機は、

遊技領域に向けて遊技球を発射して遊技を行う遊技機であって、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、

前記遊技領域のうち何れの領域に向けて遊技球を発射するかを指示する指示報知を実行可能な指示報知実行手段と、を備え、

前記遊技状態には、少なくとも、前記遊技領域のうち所定の領域に向けて遊技球を発射して遊技を行う所定遊技状態があり、

前記所定遊技状態には、少なくとも、第 1 所定遊技状態と第 2 所定遊技状態とがあり、

前記指示報知には、前記所定の領域に向けて遊技球を発射することを指示する所定指示報知があり、

前記指示報知実行手段は、前記第 1 所定遊技状態と前記第 2 所定遊技状態とで、前記所定指示報知を同様の態様で実行可能である

ことを特徴とする。

【 0 4 1 4 】

上記参考発明 4 - 1 の遊技機では、遊技領域のうち所定の領域に向けて遊技球を発射して遊技を行う所定遊技状態として、少なくとも、第 1 所定遊技状態と第 2 所定遊技状態とを備えるものとなっている。また、遊技領域のうち所定の領域に向けて遊技球を発射することを指示する所定指示報知を、第 1 所定遊技状態と第 2 所定遊技状態とで、同様の態様で実行することが可能となっている。これにより、遊技者にとっては、第 1 所定遊技状態と第 2 所定遊技状態とで遊技状態は異なるものの、所定指示報知が同様の態様で実行されることとなるので、第 1 所定遊技状態と第 2 所定遊技状態の何れの遊技状態であっても、所定指示報知を認識し易いものとなる。

【 0 4 1 5 】

(参考発明 4 - 2)

前述した参考発明 4 - 1 の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、遊技状態を前記第 1 所定遊技状態から前記第 2 所定遊技状態に制御可能であり、

前記指示報知実行手段は、前記第 1 所定遊技状態にて前記所定指示報知を所定の態様で実行するとともに、遊技状態が前記第 1 所定遊技状態から前記第 2 所定遊技状態に移行した後も前記第 1 所定遊技状態での前記所定指示報知を実行する

ことを特徴とする。

【 0 4 1 6 】

上記参考発明 4 - 2 の遊技機では、第 1 所定遊技状態にて所定指示報知を所定の態様で実行するとともに、遊技状態が第 1 所定遊技状態から第 2 所定遊技状態に移行した場合には、当該移行後の第 2 所定遊技状態においても、移行前の第 1 所定遊技状態での所定指示報知を実行するものとなっている。これにより、遊技者にとっては、遊技状態が第 1 所定遊技状態から第 2 所定遊技状態に移行したとしても、その移行前後で所定指示報知が同様の態様で実行されることとなるので、所定指示報知を認識し易いものとなる。

【 0 4 1 7 】

(参考発明 4 - 3)

前述した参考発明 4 - 2 の遊技機において、

10

前記指示報知実行手段は、遊技状態が前記第 1 所定遊技状態から前記第 2 所定遊技状態に移行した後の前記所定指示報知の態様を、前記第 2 所定遊技状態中の所定期間に変更可能である

ことを特徴とする。

【 0 4 1 8 】

上記参考発明 4 - 3 の遊技機では、遊技状態が第 1 所定遊技状態から第 2 所定遊技状態に移行した後も第 1 所定遊技状態での所定指示報知を実行する場合の当該所定指示報知の態様を、第 2 所定遊技状態中の所定期間に変更することが可能となっている。これにより、第 1 所定遊技状態から第 2 所定遊技状態への移行後に所定指示報知の態様が変化し得るものとなるので、遊技者を所定指示報知に注目させることが可能となる。

20

【 0 4 1 9 】

(参考発明 4 - 4)

前述した参考発明 4 - 1 から参考発明 4 - 3 の何れか一つの遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、遊技状態を前記第 2 所定遊技状態から前記第 1 所定遊技状態に制御可能であり、

前記指示報知実行手段は、前記第 2 所定遊技状態にて前記所定指示報知を所定の態様で実行するとともに、遊技状態が前記第 2 所定遊技状態から前記第 1 所定遊技状態に移行した後も前記第 2 所定遊技状態での前記所定指示報知を実行する

ことを特徴とする。

【 0 4 2 0 】

30

上記参考発明 4 - 4 の遊技機では、第 2 所定遊技状態にて所定指示報知を所定の態様で実行するとともに、遊技状態が第 2 所定遊技状態から第 1 所定遊技状態に移行した場合には、当該移行後の第 1 所定遊技状態においても、移行前の第 1 所定遊技状態での所定指示報知を実行するものとなっている。これにより、遊技者にとっては、遊技状態が第 2 所定遊技状態から第 1 所定遊技状態に移行したとしても、その移行前後で所定指示報知が同様の態様で実行されることとなるので、所定指示報知を認識し易いものとなる。

【 0 4 2 1 】

(参考発明 4 - 5)

前述した参考発明 1 - 4 の遊技機において、

前記指示報知実行手段は、遊技状態が前記第 2 所定遊技状態から前記第 1 所定遊技状態に移行した後の前記所定指示報知の態様を、前記第 1 所定遊技状態中の所定期間に変更可能である

40

ことを特徴とする。

【 0 4 2 2 】

上記参考発明 4 - 5 の遊技機では、遊技状態が第 2 所定遊技状態から第 1 所定遊技状態に移行した後も第 2 所定遊技状態での所定指示報知を実行する場合の当該所定指示報知の態様を、第 1 所定遊技状態中の所定期間に変更することが可能となっている。これにより、第 2 所定遊技状態から第 1 所定遊技状態への移行後に所定指示報知の態様が変化し得るものとなるので、遊技者を所定指示報知に注目させることが可能となる。

【 0 4 2 3 】

50

(参考発明 4 - 6)

前述した参考発明 4 - 1 から参考発明 4 - 5 の何れか一つの遊技機において、
前記指示報知実行手段は、前記所定の領域に向けて遊技球を発射することを指示する所
定指示画像を所定の表示手段に表示することにより前記所定指示報知を実行可能であり、
前記第 1 所定遊技状態と前記第 2 所定遊技状態とで、同一の前記所定指示画像を前記表
示手段に表示可能である
ことを特徴とする。

【 0 4 2 4 】

上記参考発明 4 - 6 の遊技機では、所定の表示手段に所定指示画像を表示することによ
り、所定指示報知を実行することが可能となっている。そして、第 1 所定遊技状態と第 2
所定遊技状態とで、同一の所定指示画像を表示することが可能となっている。これにより
、遊技者にとっては、第 1 所定遊技状態と第 2 所定遊技状態とで遊技状態は異なるものの
、所定指示画像は同一となるので、所定指示画像の表示（所定指示報知）を認識し易いも
のとなる。

【 0 4 2 5 】

(参考発明 4 - 7)

前述した参考発明 4 - 6 の遊技機において、
前記指示報知実行手段は、前記第 1 所定遊技状態と前記第 2 所定遊技状態とで、同一の
前記所定指示画像を前記表示手段の同一の表示部に表示可能である
ことを特徴とする。

【 0 4 2 6 】

上記参考発明 4 - 7 の遊技機では、第 1 所定遊技状態と第 2 所定遊技状態とで、同一の
所定指示画像を表示手段の同一の表示部に表示することが可能となっている。これにより
、遊技者にとっては、第 1 所定遊技状態と第 2 所定遊技状態とで遊技状態は異なるものの
、所定指示画像およびその表示位置は共に同一となるので、所定指示画像の表示（所定指
示報知）を認識し易いものとなる。

【 符号の説明 】

【 0 4 2 7 】

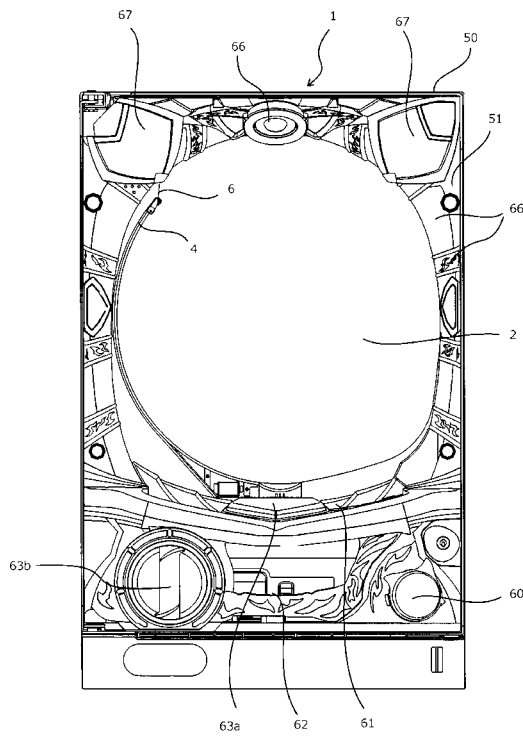
1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技領域、7 画像表示装置、7 a 表示画面
、7 b、演出図柄表示領域、7 c 背景表示領域、8 演出図柄、9 a 第 1 演出保留、
9 b 第 2 演出保留、9 c 第 1 演出保留表示領域（第 1 演出保留表示部）、9 d 第 2
演出保留表示領域（第 2 演出保留表示部）、20 第 1 始動口、21 第 2 始動口、30
第 1 大入賞口、35 第 2 大入賞口、41 a 第 1 特別図柄表示器（第 1 特別図柄表示
部）、41 b 第 2 特別図柄表示器（第 2 特別図柄表示部）、80 主制御基板（主制御
部、遊技制御手段）、81 遊技制御用マイコン（主制御部、遊技制御手段）、90 サ
ブ制御基板（サブ制御部、演出制御手段）、91 演出制御用マイコン（サブ制御部、演
出制御手段）、100 画像制御基板（画像制御部、演出制御手段）、101 画像制御
用マイコン（画像制御部、演出制御手段）。

10

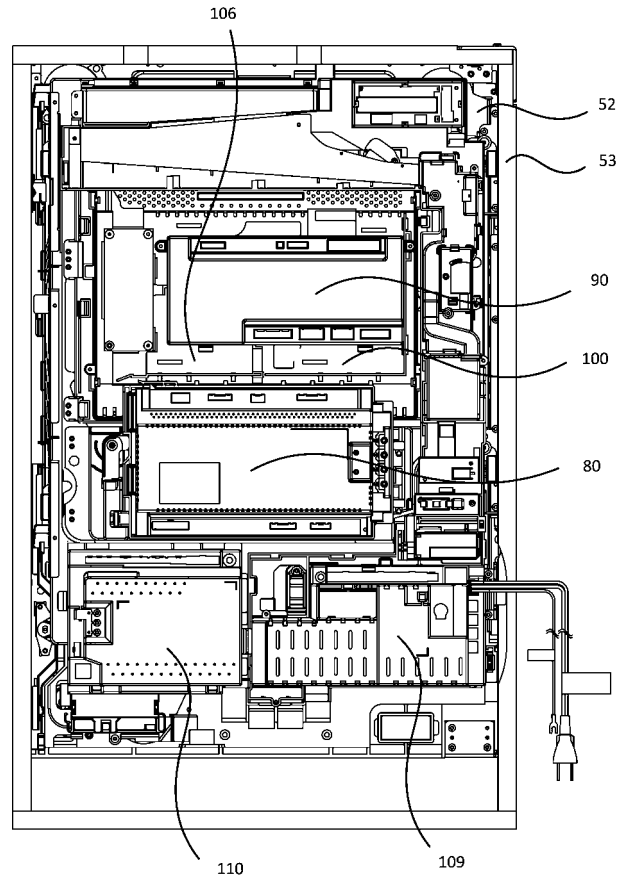
20

30

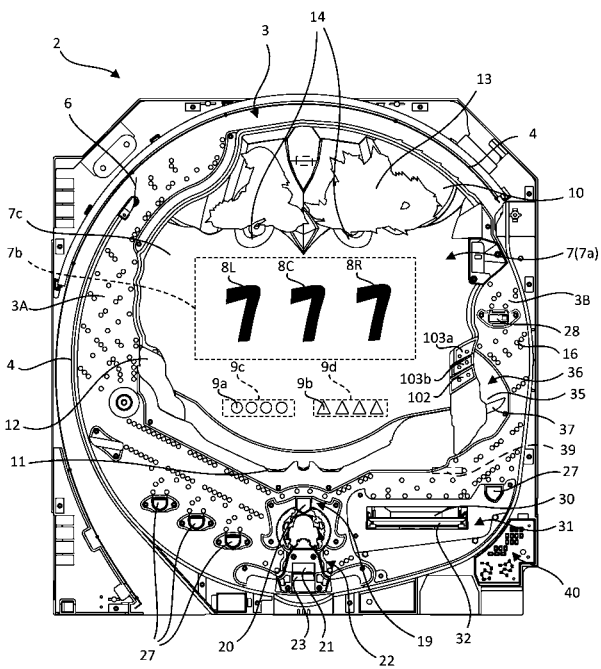
【図 1】



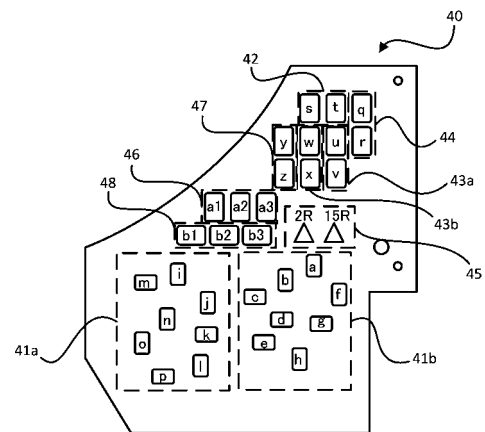
【図 2】



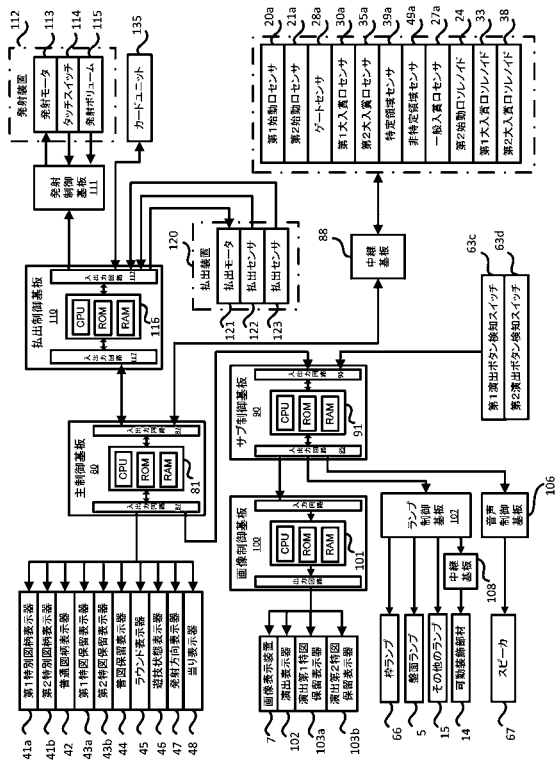
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 7】

(A)		
乱数カウンタ名	乱数値	用途
ラベル-TRND-A	特別図柄の当否判定用乱数	特別図柄の当否判定用
ラベル-TRND-AS	大当り種別判定用乱数	大当りの種別判定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	変動パターン判定用

(B)		
乱数カウンタ名	乱数値	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄の当否判定用乱数	普通図柄の当否判定用

【図 6】

図柄	当りの種別	停止図柄	図柄の当り率	大当り種別判定用乱数		特別図柄の当り率	特別図柄の当り率	特別図柄の当り率	特別図柄の当り率
				大当り種別判定用乱数	特別図柄の当り率				
第1特別図柄	15R第1大当り	15R第1大当り図柄	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%
	15R第2大当り	15R第2大当り図柄	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%
	15R第3大当り	15R第3大当り図柄	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%
	25R第4大当り	25R第4大当り図柄	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%
	第1小当り	第1小当り図柄	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%
	15R第5大当り	15R第5大当り図柄	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%
	15R第6大当り	15R第6大当り図柄	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%
	第2小当り	第2小当り図柄	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%
	15R第7大当り	15R第7大当り図柄	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%
	15R第8大当り	15R第8大当り図柄	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%
第2特別図柄	15R第1大当り	15R第1大当り図柄	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%
	15R第2大当り	15R第2大当り図柄	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%
	15R第3大当り	15R第3大当り図柄	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%
	25R第4大当り	25R第4大当り図柄	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%
	第1小当り	第1小当り図柄	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%
	15R第5大当り	15R第5大当り図柄	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%
	15R第6大当り	15R第6大当り図柄	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%
	第2小当り	第2小当り図柄	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%
	15R第7大当り	15R第7大当り図柄	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%
	15R第8大当り	15R第8大当り図柄	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%

【図 8】

(A) 当り判定テーブル

状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常状態 (低確率状態)	3, 397	大当り
	101 ~ 105	小当り
	0 ~ 629のうち上記以外の数値	外れ
高確率状態	3, 53, 113, 173, 227, 281, 337, 397, 449, 503	大当り
	101 ~ 105	小当り
	0 ~ 629のうち上記以外の数値	外れ

(B) 大当り種別判定テーブル

特別図柄	大当り種別判定用乱数値	判定結果
第1特別図柄	0 ~ 39	15R第1大当り
	40 ~ 59	15R第2大当り
	60 ~ 89	15R第3大当り
	90 ~ 99	25R第4大当り
第2特別図柄	0 ~ 79	15R第5大当り
	80 ~ 99	15R第6大当り

(C) 普通図柄当り判定テーブル

状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0, 1	当り
	0 ~ 240のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0 ~ 239	当り
	240	外れ

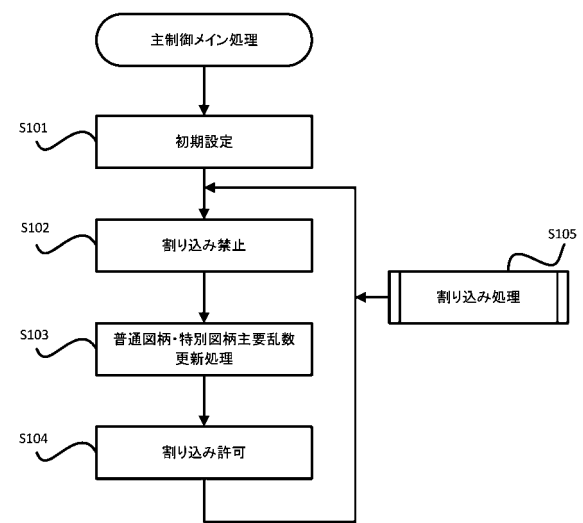
(D) 普通図柄変動パターン選択テーブル

状態	普通図柄の変動時間
非時短状態	30秒

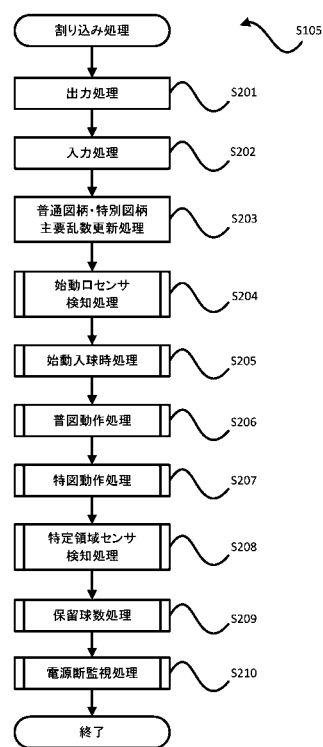
【図 9】

状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間	テーブル内での出現率
非時短状態	大当り	長当り	—	P1	7500ms	180/189
		短当り	180~198	P2	4500ms	18/189
		小当り	0~188	P3	4500ms	199/189
	外れ	—	0~188	P4	4500ms	199/189
		—	0~4	P5	7500ms	5/189
		—	5~18	P6	4500ms	14/189
		—	19~88	P7	3000ms	20/189
		—	39~188	P8	1200ms	160/189
		—	0~4	P9	7500ms	5/189
		—	5~9	P10	4500ms	5/189
時短状態	大当り	長当り	—	P11	3000ms	10/189
		短当り	10~18	P12	400ms	179/189
		小当り	20~188	P13	7500ms	50/189
	外れ	—	0~49	P14	4500ms	149/189
		—	50~188	P15	3000ms	199/189
		—	0~188	P16	3000ms	189/189
		—	0~1	P17	7500ms	2/189
		—	2~4	P18	4500ms	3/189
		—	5~9	P19	3000ms	5/189
		—	10~188	P20	1200ms	188/189
時短状態	外れ	—	0~1	P21	7500ms	2/189
		—	2~4	P22	4500ms	3/189
		—	5~9	P23	3000ms	5/189
		—	10~188	P24	2000ms	188/189

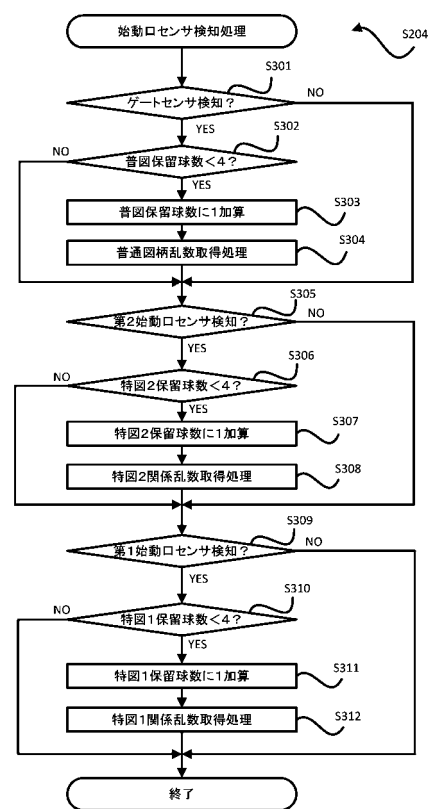
【図 10】



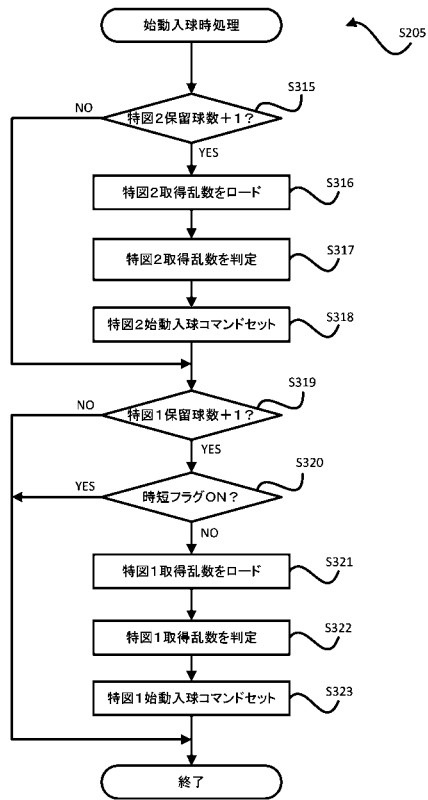
【図 11】



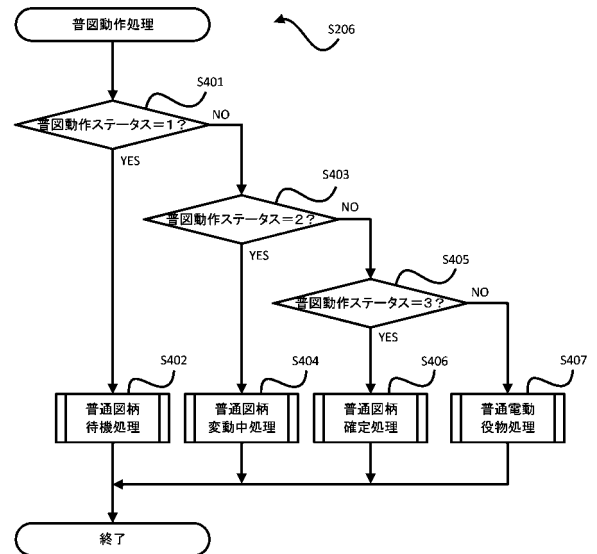
【図 12】



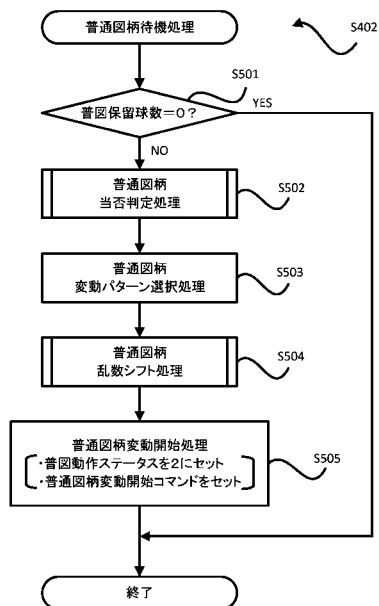
【図 13】



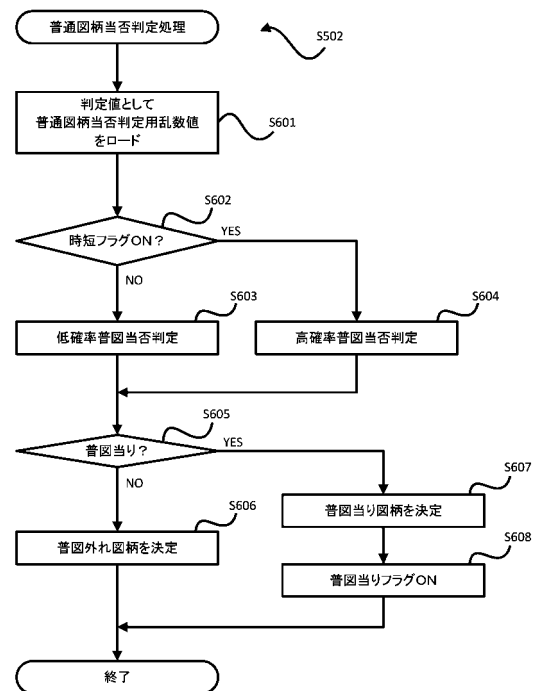
【図 14】



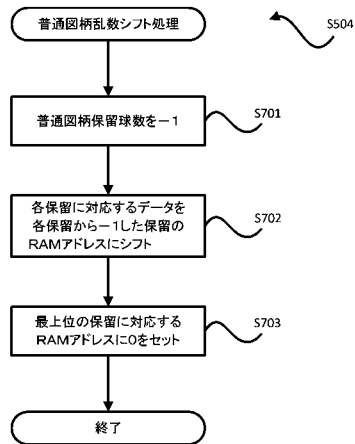
【図 15】



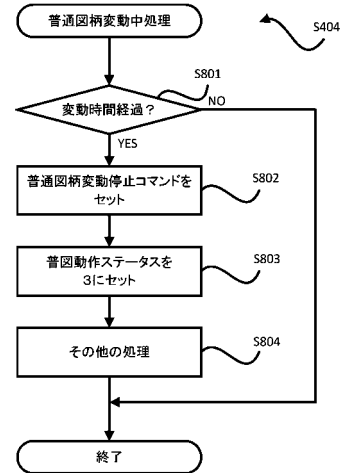
【図 16】



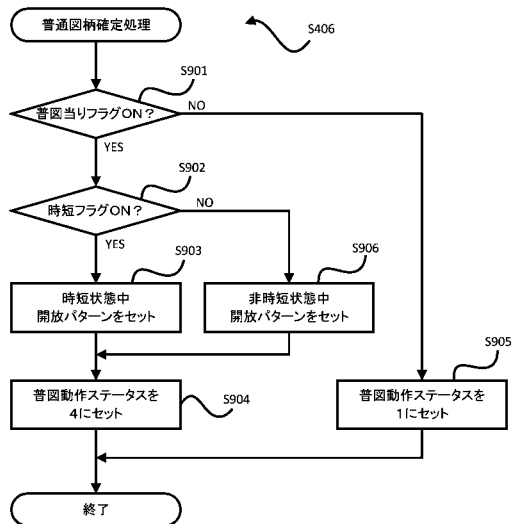
【図 17】



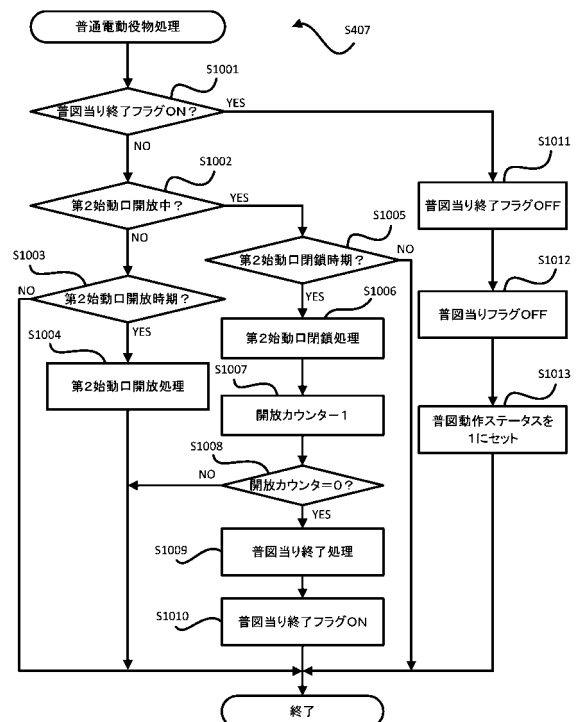
【図 18】



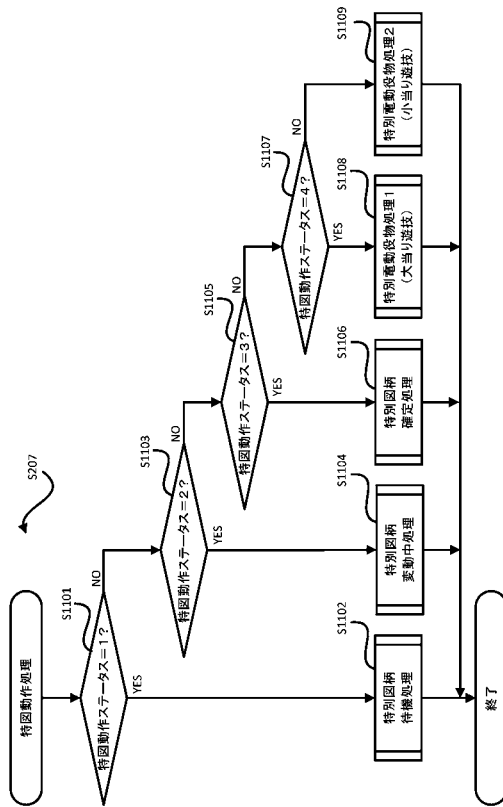
【図 19】



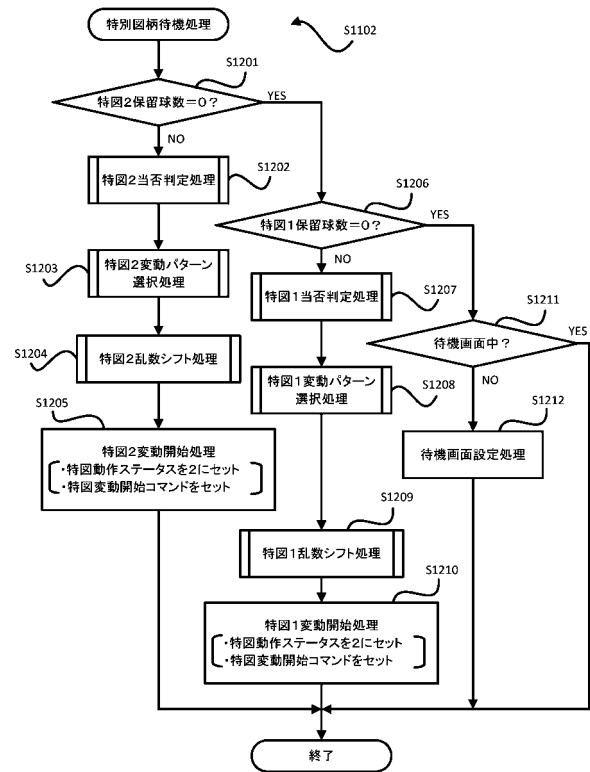
【図 20】



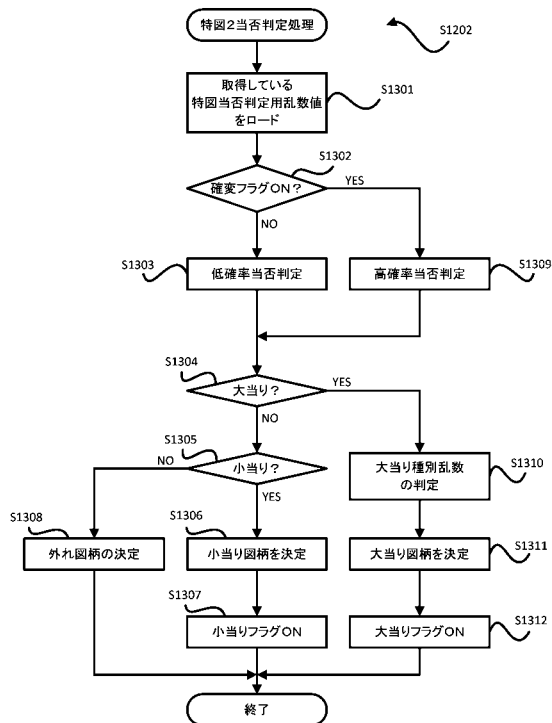
【図 2 1】



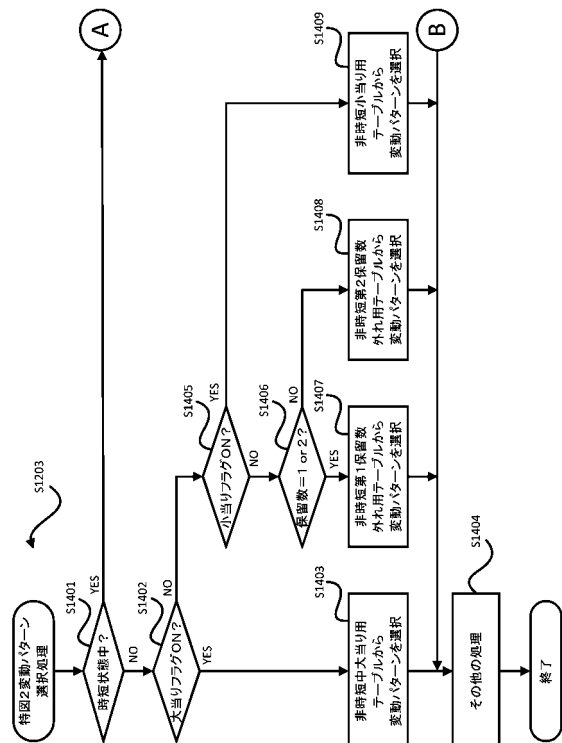
【図 2 2】



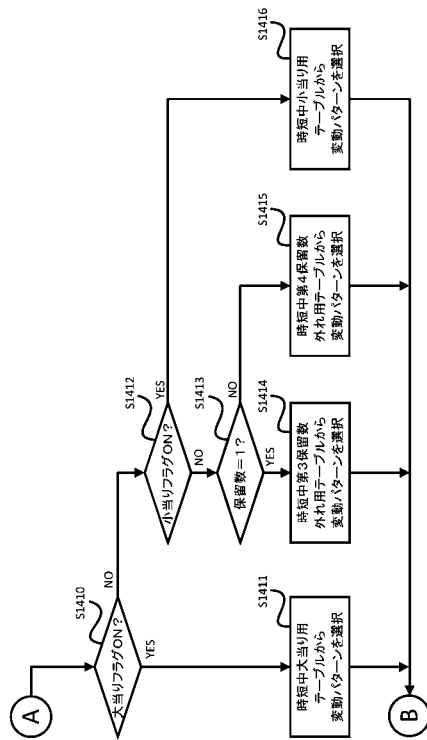
【図 2 3】



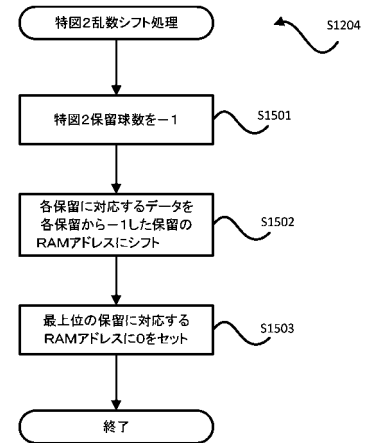
【図 2 4】



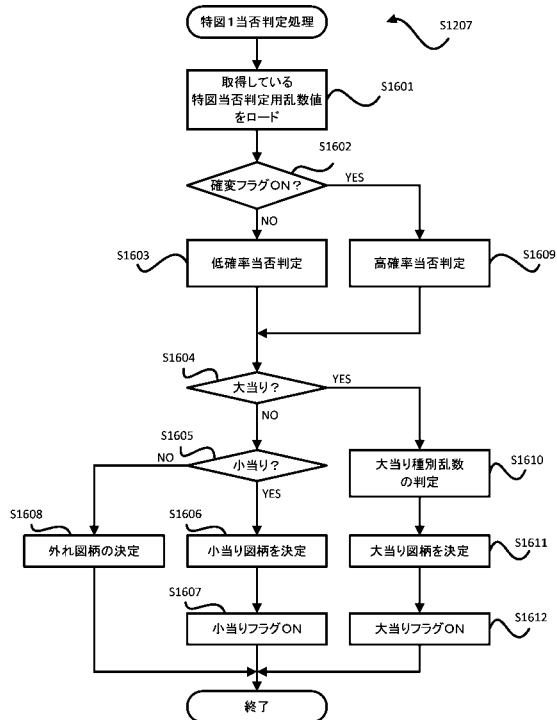
【図 25】



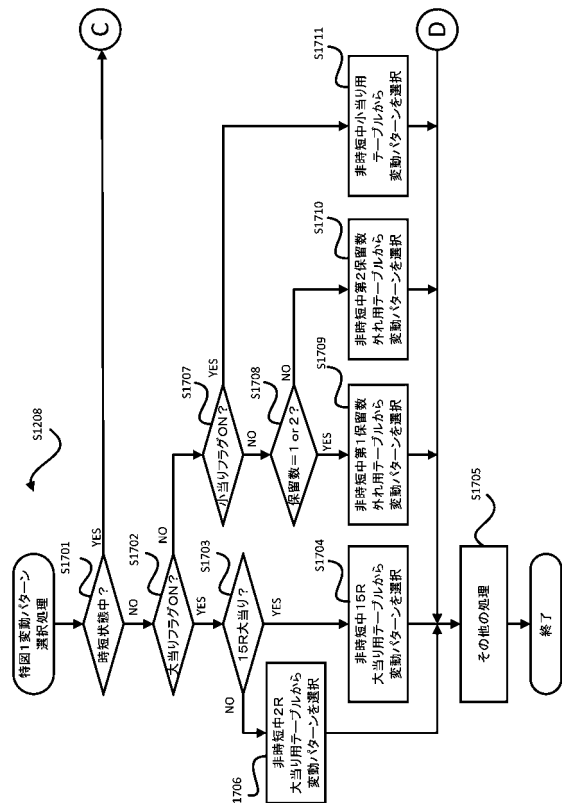
【図 26】



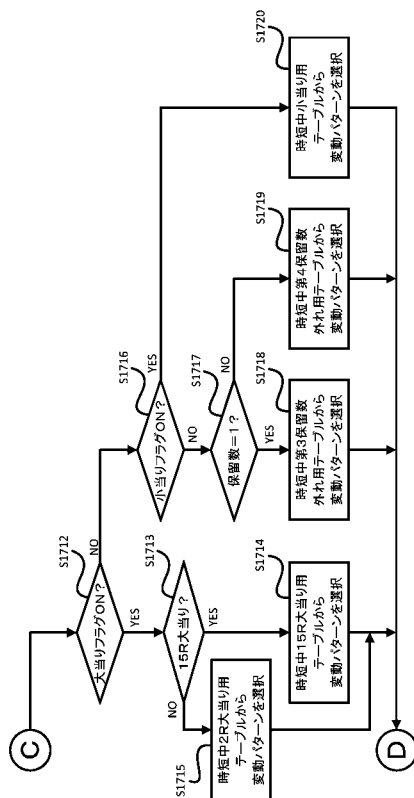
【図 27】



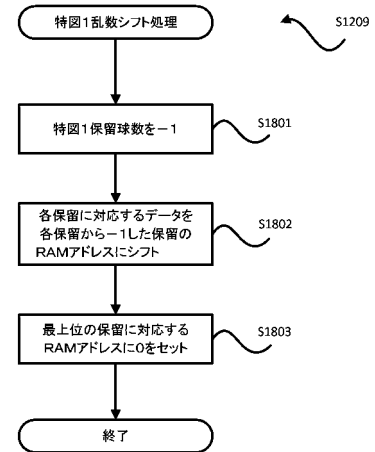
【図 28】



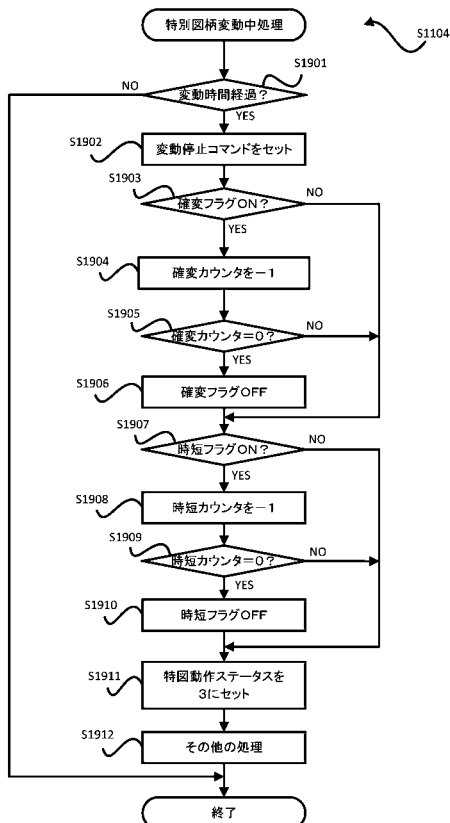
【図 29】



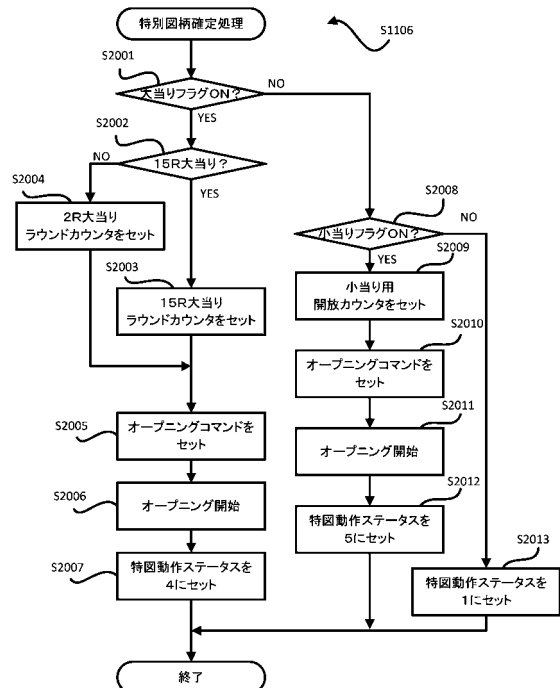
【図 30】



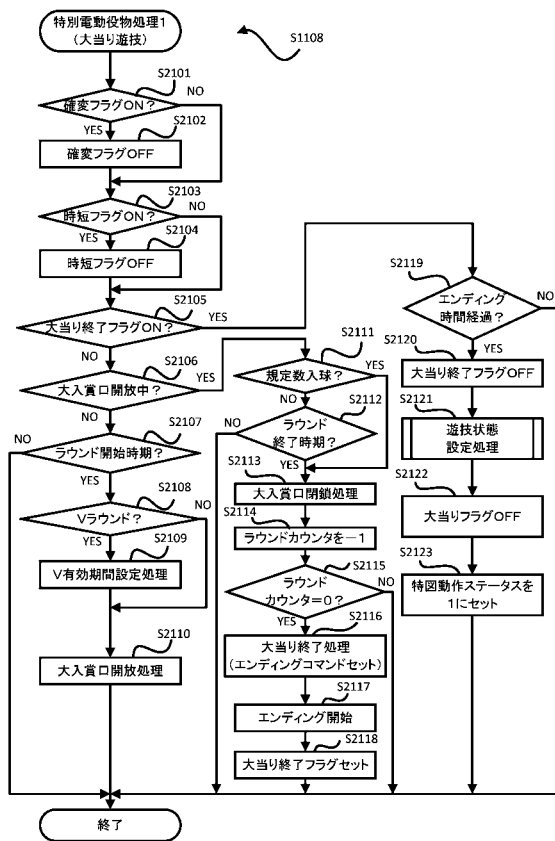
【図 31】



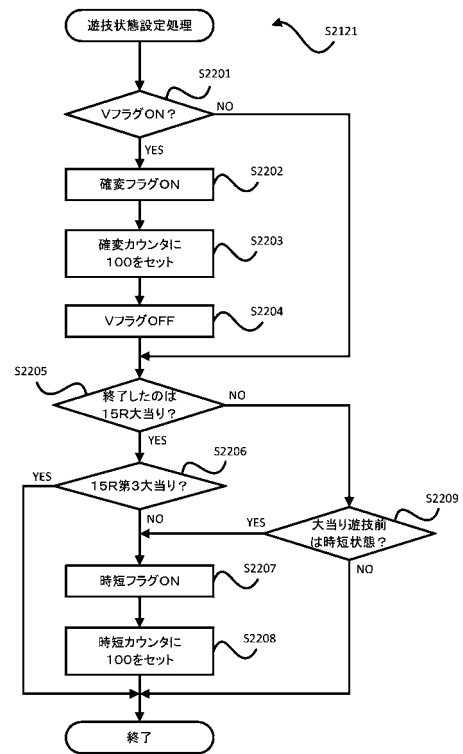
【図 32】



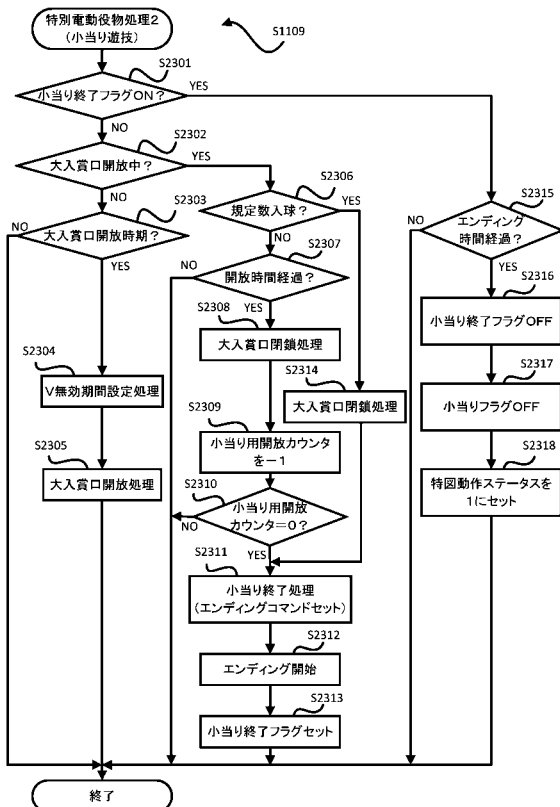
【図 3 3】



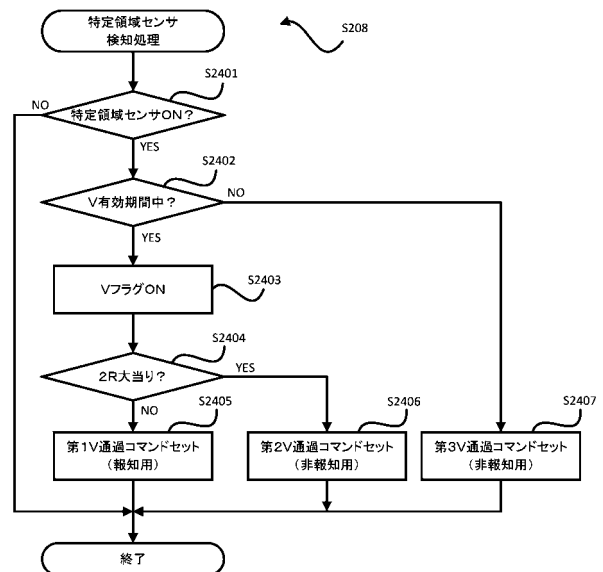
【図 3 4】



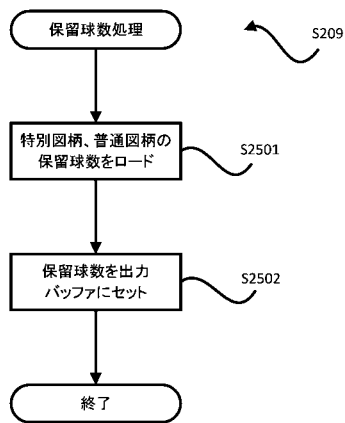
【図 3 5】



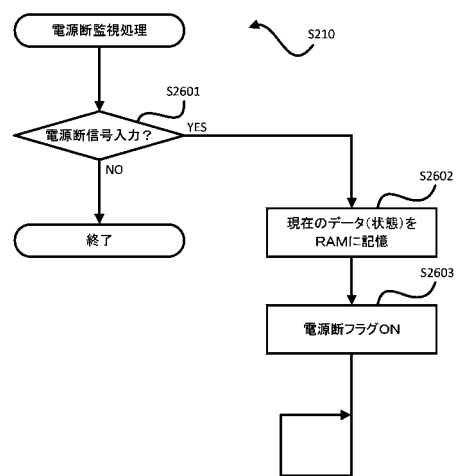
【図 3 6】



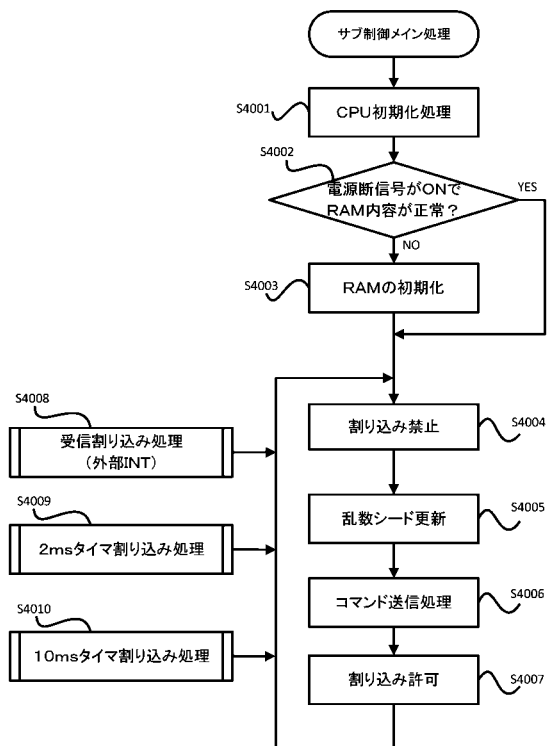
【図 37】



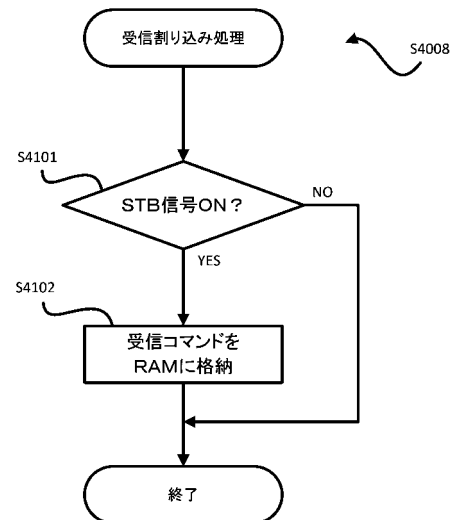
【図 38】



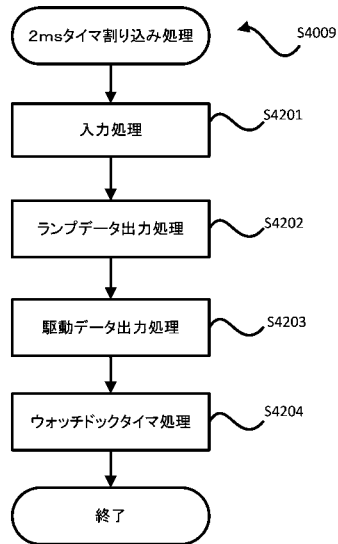
【図 39】



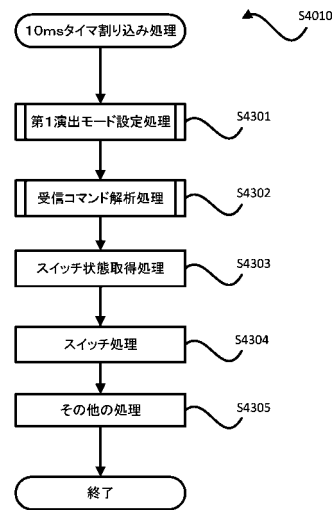
【図 40】



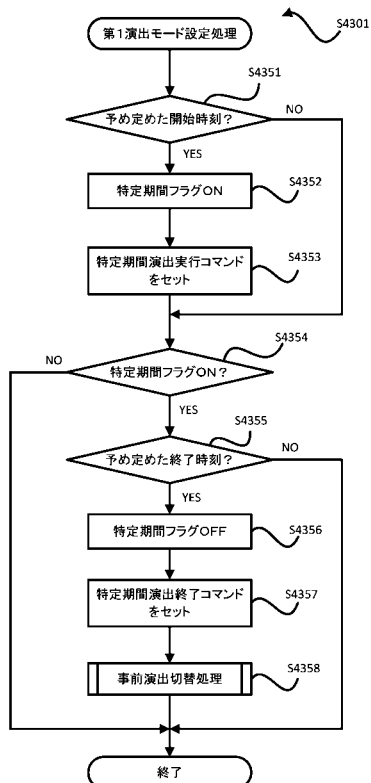
【図 4 1】



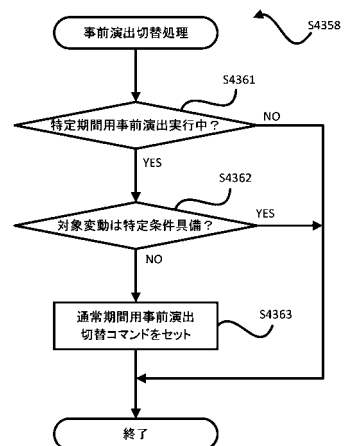
【図 4 2】



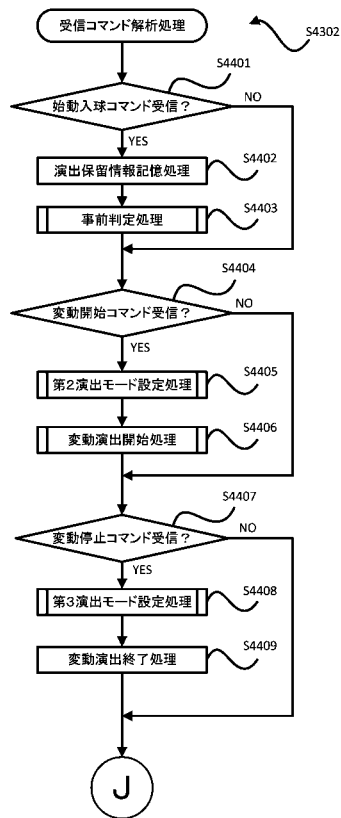
【図 4 3】



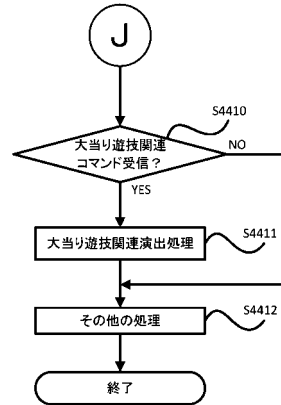
【図 4 4】



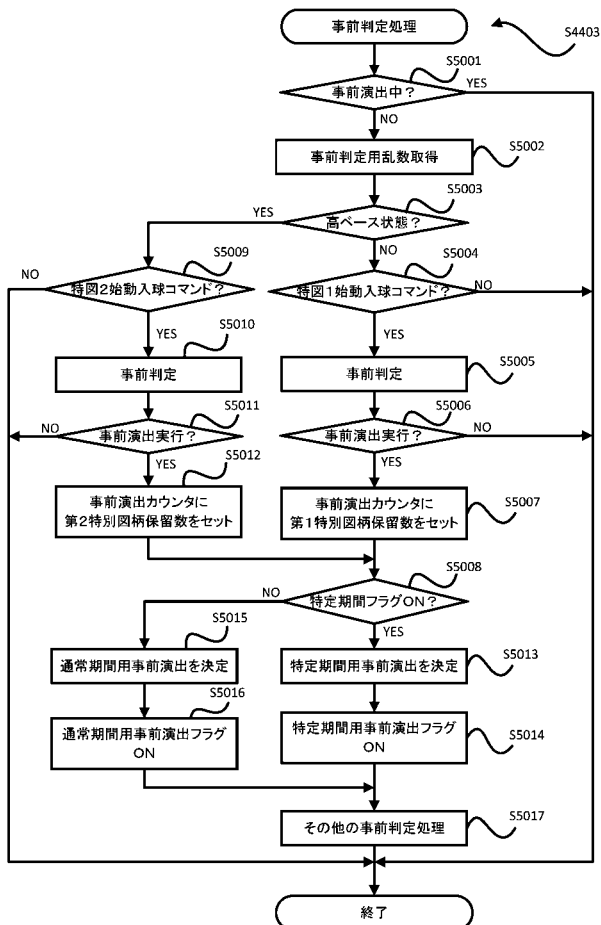
【図 45】



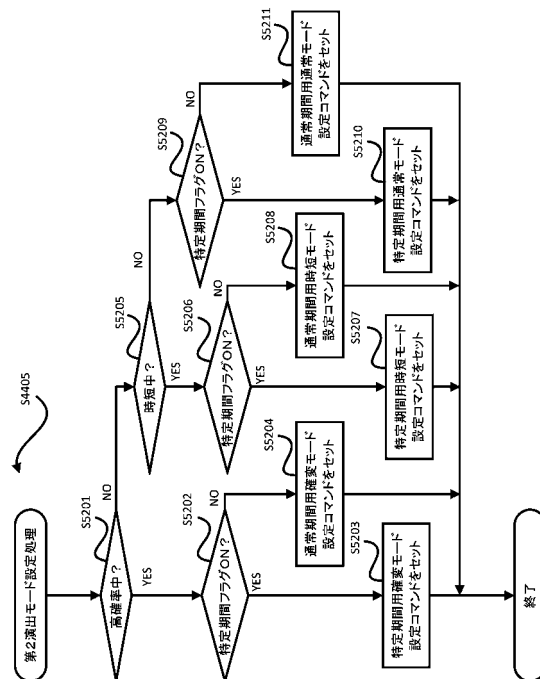
【図 46】



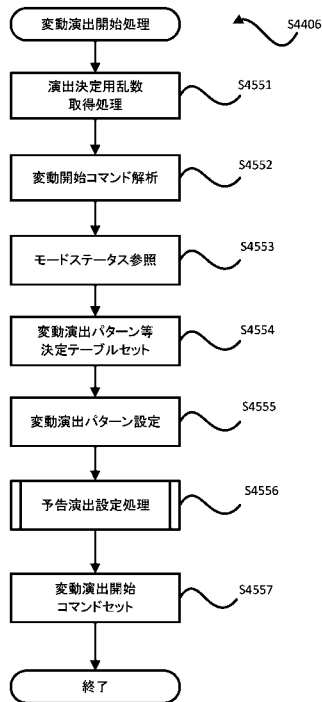
【図 47】



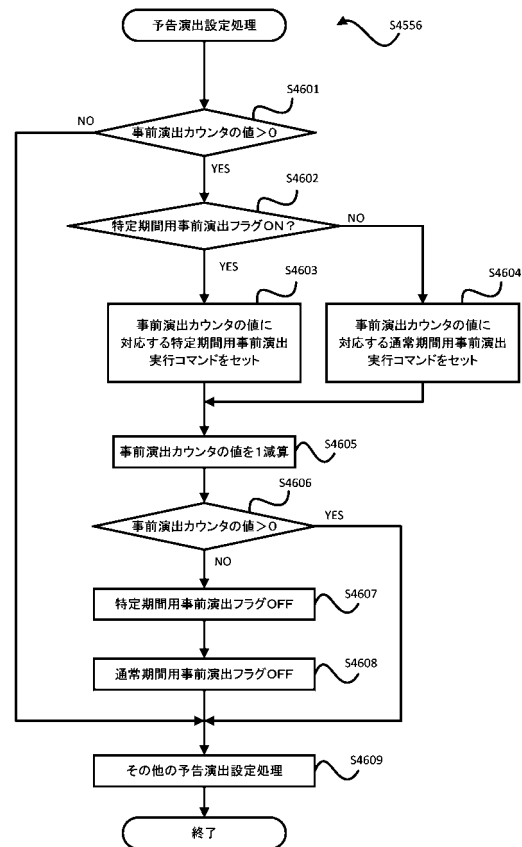
【図 48】



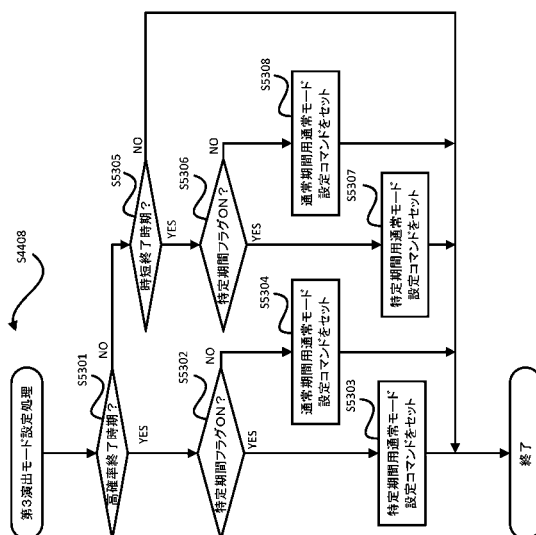
【図 49】



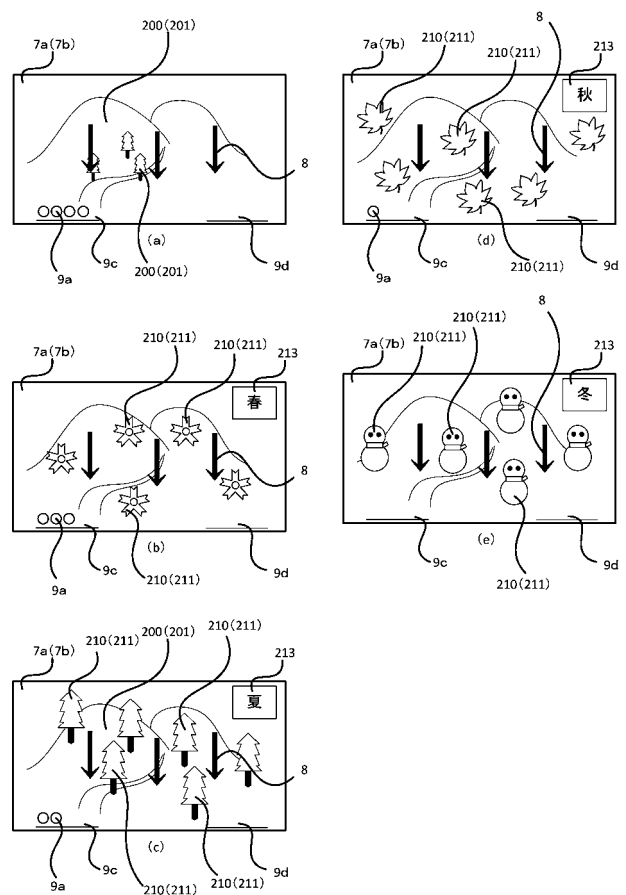
【図 50】



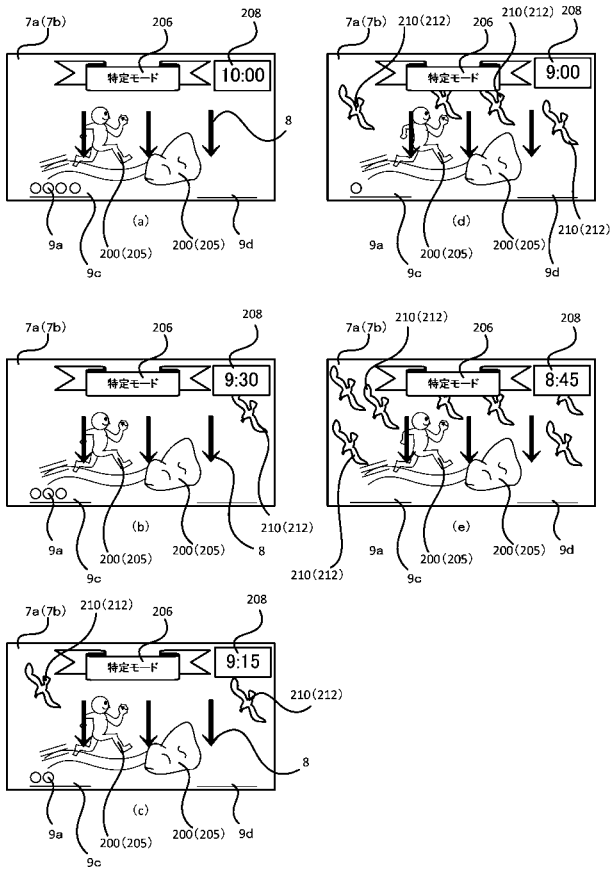
【図 51】



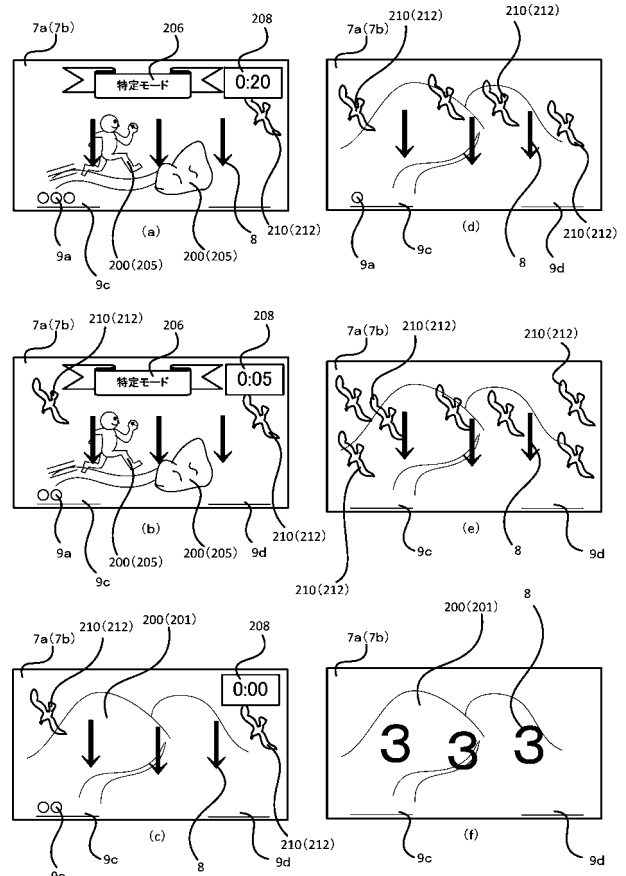
【図 52】



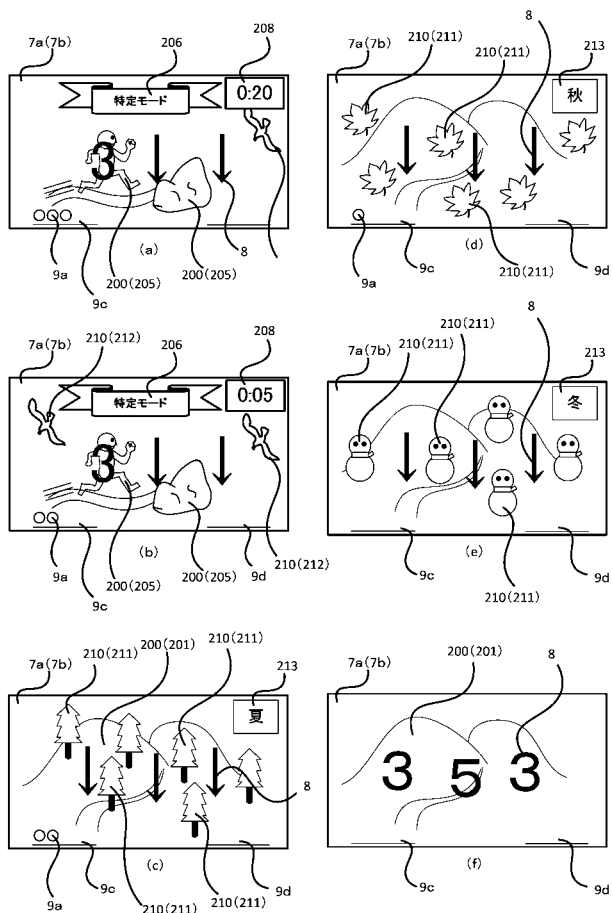
【図 5 3】



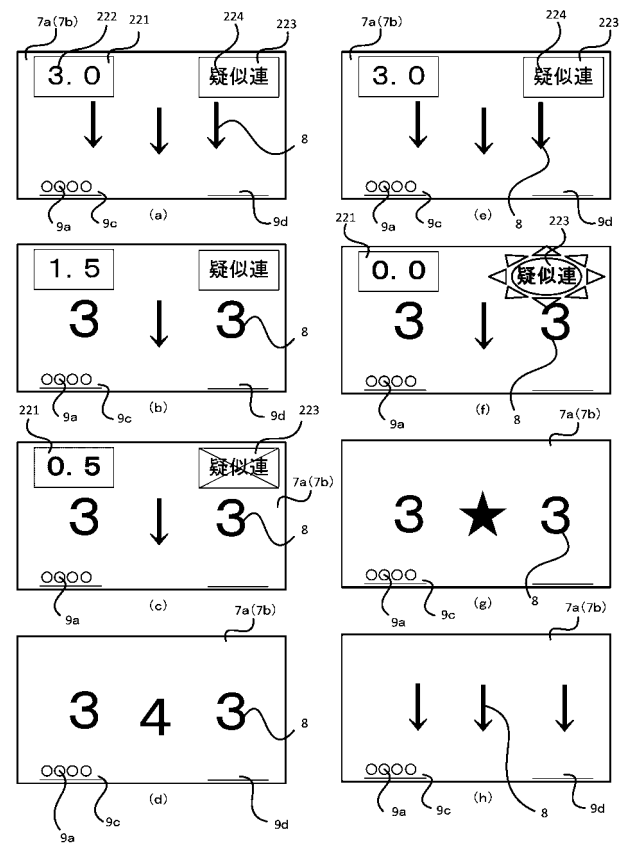
【図 5 4】



【図 5 5】



【図 5 6】

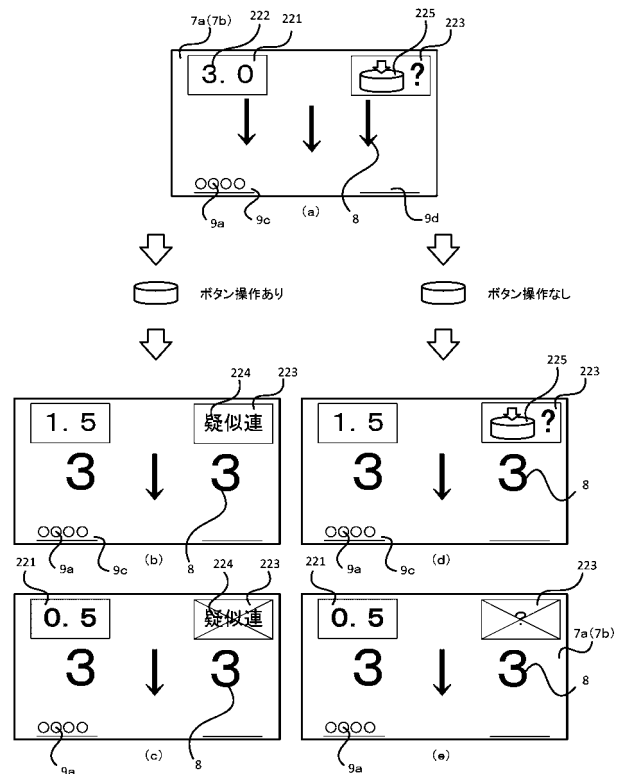


【図 57】

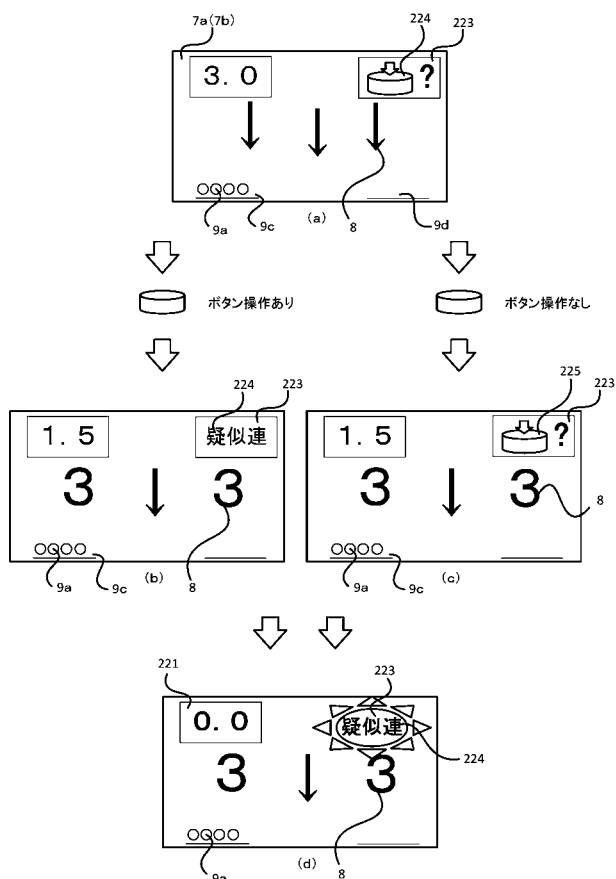
カウント予告演出種

予告種No.	表示態様	初期表示値 (秒)	大当たり信頼度
1	疑似連 (失敗)	3.0	0%
2	疑似連 (成功)	3.0	1%
3	疑似連 (失敗)	5.0	0%
4	疑似連 (成功)	5.0	3%
5	カットイン (失敗)	40.0	0%
6	カットイン (成功)	40.0	10%
7	カットイン (失敗)	70.0	1%
8	カットイン (成功)	70.0	50%
9	スーパーリーチ (失敗)	30.0	0%
10	スーパーリーチ (成功)	30.0	7%
11	スーパーリーチ (失敗)	60.0	1%
12	スーパーリーチ (成功)	60.0	15%
13	ボタン演出 (失敗)	15.0	0%
14	ボタン演出 (成功)	15.0	5%
15	ボタン演出 (失敗)	60.0	1%
16	ボタン演出 (成功)	60.0	33%
17	15R (成功)	65.0	100%

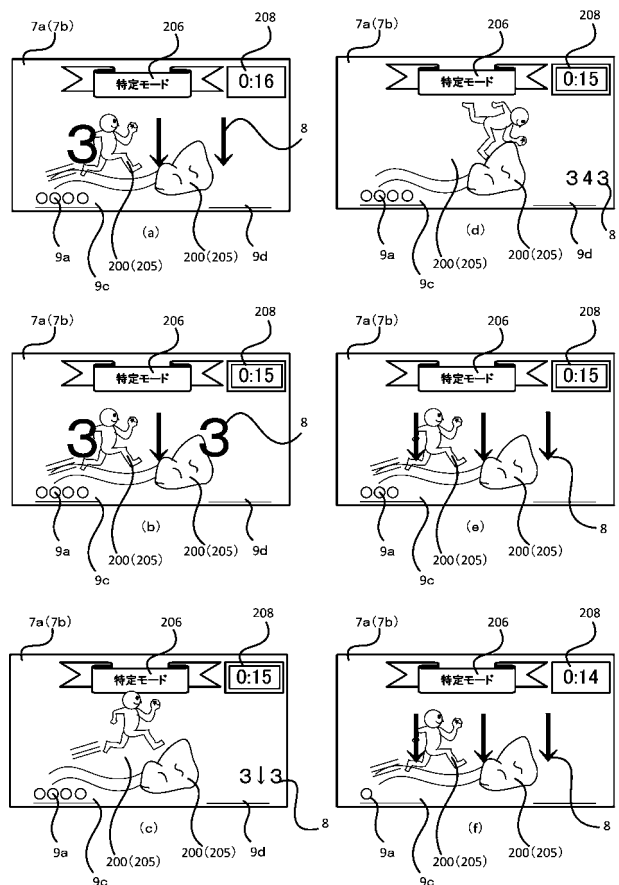
【図 58】



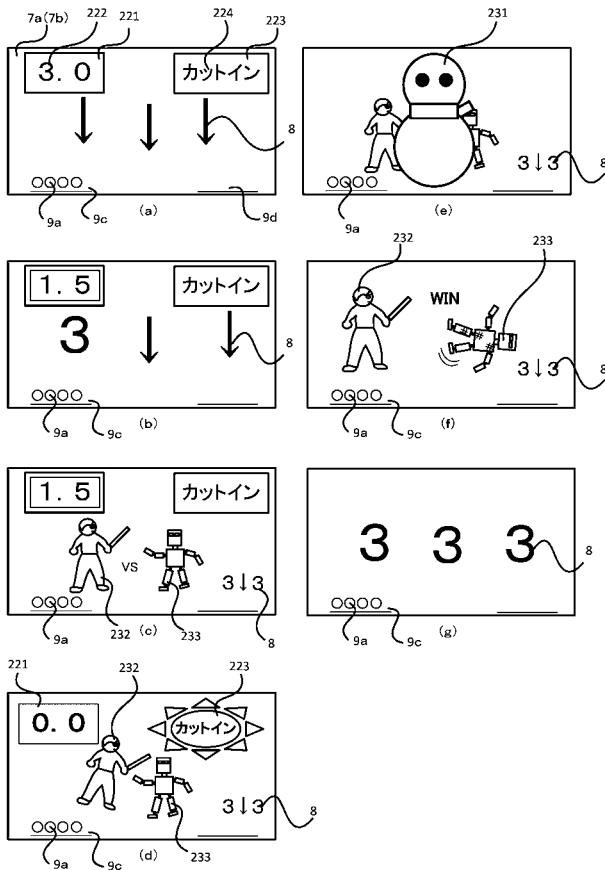
【図 59】



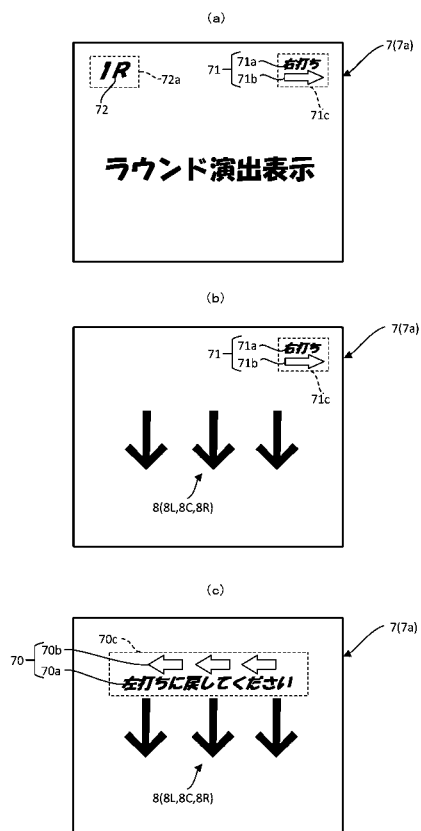
【図 60】



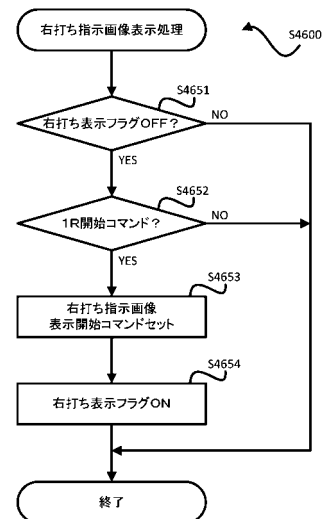
【図 6 1】



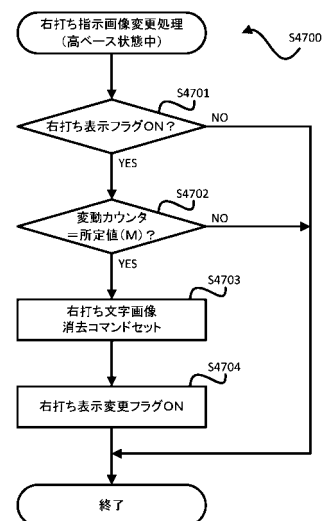
【図 6 3】



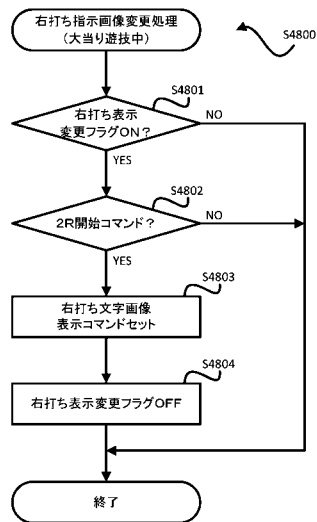
【図 6 2】



【図 6 4】



【図 65】



フロントページの続き

- (72)発明者 中山 覚
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- F ターム(参考) 2C333 AA11 CA15 CA26 CA44 CA48 CA49 CA52 CA77